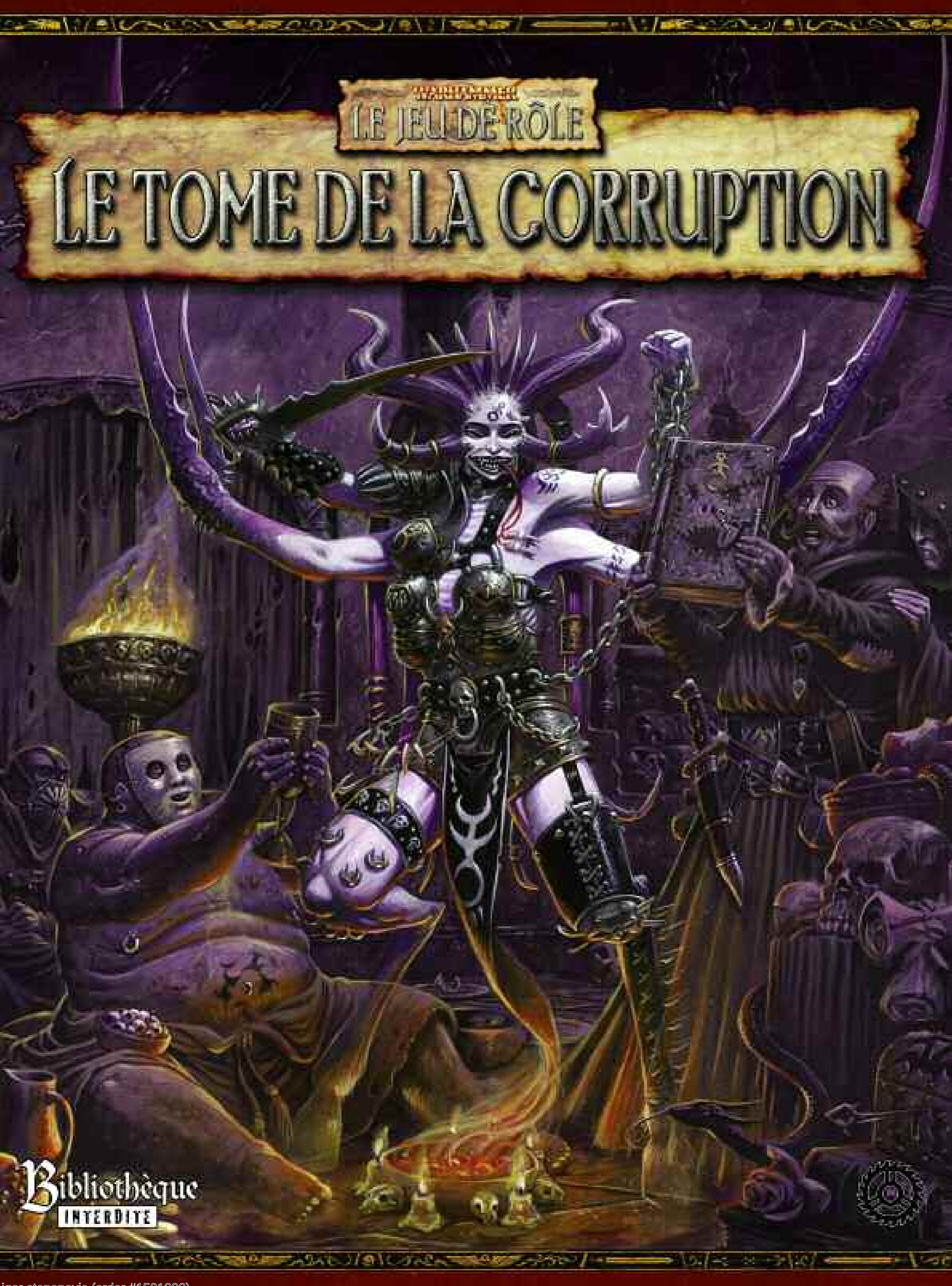


WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
LE TOME DE LA CORRUPTION
Bibliothèque
INTERDITE

LES FORCES DU CHAOS !

Le monde se meurt, victime d'une épouvantable maladie propageant sa souillure au moyen de l'air et de l'eau, polluant la terre même. Où qu'elle frappe, elle engendre une corruption qui se manifeste par le biais de mutations et de malformations, allant jusqu'à semer les germes de la démence en raison de la malice qu'elle instille. Il s'agit là du Chaos, de l'ombre qui plane au-dessus du Vieux Monde et au-delà, de la terrifiante menace venue du Nord, susceptible d'emporter l'esprit des hommes, des elfes et des nains.

Désormais, avec la parution du *Tome de la Corruption*, cette force est décrite avec précision. En effet, cet épais volume révèle tous les secrets du Chaos, qu'il explore dans ses moindres détails. Des nombreuses espèces de mutants et d'enfants du Chaos, aux hommes-bêtes qui hantent les profondeurs de la forêt des Ombres et de la Drakwald, en passant par les horribles démons tout droit sortis des pires cauchemars, ce guide renferme tout ce que vous avez toujours voulu savoir au sujet du Chaos sous toutes ses formes, y compris les plus troublantes.

Au sein de cet ouvrage blasphématoire, vous trouverez :

- Plus de 150 mutations inédites visant à créer d'affreux mutants, à personnaliser en fonction de leur Dieu Sombre.
- Des renseignements détaillés sur les cultes du Vieux Monde, comme les pervers Sybarites et la Gueule Fétide.
- Un guide de création de nouveaux cultes, ainsi que des informations détaillées permettant de créer des gourous comme l'Acolyte et le Magus.
- Un vaste répertoire d'objets du Chaos, comme le *Macabre Festin* et le *Catalogue de Chair*.
- Des informations complètes sur la création des hommes-bêtes développant celles qui figurent déjà dans le *Bestiaire du Vieux Monde*.
- Un tas de nouveaux monstres du Chaos, comme l'amphisbène, le basilic et le jabberwock.
- Un précis géographique abordant la Norsca, accompagné d'un guide de création de personnages norses et de gestion de campagnes norses.
- Une description des sauvages peuplades du Chaos, dont les Kurgans et les nains du Chaos.
- Des règles complètes visant à jouer des serviteurs du Chaos, dont de nouvelles carrières, des récompenses et des dons du Chaos.
- Plus de 100 armes et objets magiques du Chaos qui vous aideront à vous attirer les bonnes grâces des Dieux Sombres.
- De nouveaux domaines du Chaos pour les noirs magisters qui vénèrent Nurgle, Slaanesh et Tzeentch, dont de nouveaux sorts incluant *béatitude funeste* et *pantin de chair*.
- Des tables d'effets secondaires avancées à l'attention de ceux qui jouent avec la magie noire.
- Les profils complets des démons emblématiques du Chaos, du pitoyable nurgling aux terrifiants démons majeurs comme le gardien des secrets.
- De nouvelles folies et maladies.
- Un guide détaillé des Désolations du Chaos et des lieux étranges qu'on y trouve.
- Et bien d'autres connaissances qui pousseront vers la folie les héros les plus endurcis.

Le *Tome de la Corruption* est bourré d'informations traitant du Chaos et de ses serviteurs. Guide indispensable pour le meneur de jeu, il accompagne parfaitement *WJDR* en permettant aux personnages de servir le Chaos, leur proposant carrières, sorts, rituels, objets et détails les plus fous qui changeront à jamais la face de vos parties.

WARHAMMER SUR LE WEB : WWW.WARHAMMERJDR.FR ; EN ANGLAIS : WWW.BLACKINDUSTRIES.COM



Black Industries

BL PUBLISHING

Bibliothèque INTERDITE





Secrets des Royaumes du Chaos

~ Version Originale ~

Conception et rédaction: *Robert J. Schwalb*

Matériel additionnel: *Eric Cagle, Kate Flack, Rick Priestley, Gav Thorpe & Jeff Tidball*
Idées supplémentaires: *John Blanche, Alan Merrett & Rick Priestley*
Développement: *Andrew Kendrick, Andy Law & Kate Flack*
Édition: *Kara Hamilton*
Relecture: *Andrew Kenrick, Andy Law, Jody McGregor & Scott Neese*
Conception et direction artistique: *Hal Mangold*
Couverture: *Ralph Horsley* **Cartographie:** *Andy Law*
Illustrations intérieures: *Steve Belladin, Alex Boyd, Tyshan Carey, Karl Christensen, Paul Dainton, Vincent Dutrait, Mike Franchina, David Gallagher, Mark Gibbons, John Gravato, Jeremy Jarvis, Dave Kendall, Karl Kopinski, Pat Loboyko, Torstein Nordstrand, Jon Page, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy, Rick Sardinha, Adrian Smith, Christophe Swal, Franz Vohwinkel et Sam Wood*
Responsable du développement: *Kate Flack* **Directeur de Black Industries:** *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*
Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts et Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture: *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Remerciements : Edward Flack pour ses bouquins *Realms of Chaos* tout écornés ; Dave Allen et Mal Green pour leur lecture minutieuse. Christian « Tête d'Ogre » Svalander pour ses formidables infos sur le mysticisme, la magie et les super carrières norses qui ont guidé mon approche de la Norsca ; l'équipe de www.warhammerforever.com pour son interprétation goûteuse de la Norsca et des cultes ; Marijan von Staufer et Richard William pour le *Liber Chaotica* ; Chris, Kate, Graham, Gav, Paul et Rick pour leurs tuyaux et conseils sur le monde étrange et beau à la fois qu'est le Chaos ; et tous les créateurs et auteurs qui ont donné vie au Chaos au fil des ans. Et, pour finir, merci à Stacee pour avoir supporté toute cette folie.

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Avril 2007.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 978-2-9-1598945-8

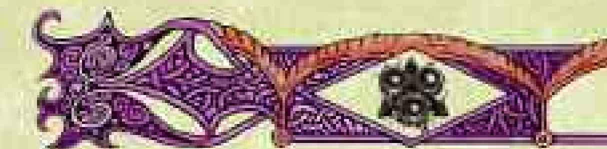
Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

Table des matières



Quel pauvre benêt ! Ce gros corniaud puant pense savoir quelque chose du Chaos ? Et allez donc ! Il s'imagine même être un expert dans ce domaine. Ah ! On peut dire qu'il a vraiment touché la réalité du doigt lorsque je lui ai planté ma lame dans la panse. Il a couiné, il a crié… et j'ai bien ri. À l'heure où j'écris, il gémit encore. Là. Sur le parquet. Couché dans une mare de son propre sang. Son air déconfit me fait glousser d'aise.

Quel est donc le sujet de son ouvrage ? Je l'ai feuilleté et c'est vraiment un piètre bouquin. Mal écrit, farci d'incohérences et de mensonges. Ça ne vaut pas tripette. Mais comme je m'ennuie en attendant que cet « écrivain » finisse de mourir, je peux tout aussi bien vous donner mon avis sur les demi vérités et les radotages que l'on peut y trouver.

Il semble bien qu'il s'agisse d'un mémoire sur le Chaos, comme vous l'avez probablement déjà compris. Pourquoi lire un livre sur le Chaos alors que l'on peut en faire l'expérience par soi-même, voilà une sottise que je ne pourrai jamais comprendre. Je suppose qu'il faut s'attendre à ce genre d'âneries de la part de gens qui croient dur comme fer que Sigmar est un dieu.

Ce grimoire est divisé en quatre grandes sections. Naturellement. Les mortels adorent les classifications. Ils aiment l'ordre ; ranger leurs petites affaires, pour ainsi dire.

Première partie : L'Ennemi Intérieur

On y voit clairement les lacunes de l'auteur. Il divague d'un sujet à l'autre, dans une sorte de tentative misérable visant à démontrer comment le Chaos s'est infiltré au sein de l'Empire. Mais quelles absurdités ! Je devrais lui donner un coup de couteau supplémentaire pour faire bonne mesure. Il ergote à l'infini sur les différentes manières d'acquérir des mutations. Mais, je peux vous le dire d'expérience, on obtient des mutations parce que c'est ainsi que les choses doivent être et non parce qu'on se promène dans un champ où un démon aurait déféqué par mégarde. Oh ! Et puis après, il se mêle de discourir des mutations. Quelles listes ! Il s'étale, sur des pages et des pages, mais il n'effleure même pas la surface du véritable don de Tchar. Je dois cependant reconnaître que ses commentaires au sujet des cultes sont tout à fait naïfs et charmants. J'adore sa manière de parvenir à éviter de parler de ce que les cultes de Slaanesh font véritablement derrière leurs portes closes. Ah ! Et regardez-moi toutes ces reliques ! Je pense que je vais lui couper un doigt pour le dissuader de s'attacher au monde matériel.

Deuxième partie : Les Ombres du Chaos

En feuilletant cette partie du livre pour la première fois, j'ai ri à m'en étouffer. Vous ne comprenez rien aux hommes-bêtes, vous autres mortels. Ne le savez-vous pas ? Ils sont vous ! Vos petites illusions et vos exégèses savantes sont très amusantes, mais ne pensez-vous pas qu'il serait temps d'accepter votre vraie nature et de vous incliner devant les véritables Dieux ? Le reste n'est que balivernes. On trouve de vagues informations sur la vraie nature des enfants du Chaos et quelques paragraphes laborieux pour dépeindre les « Ennemis du Chaos » comme des héros. Bah !

Troisième partie : Les Désolations du Chaos

Mais quelle prétention ! Attendez une petite minute… il recommence à geindre. Va-t-il se taire, à la fin ! Je vais lui couper la langue…
Où en étais-je ? Ah ! voilà. Les Désolations du Chaos. Il décrit les Norses, tente d'éclairer un peu le lecteur sur les Kurgans et les Hungs et évoque même les nains du Chaos. Il se trompe, évidemment. Il se fourvoie complètement. D'ailleurs, ça se voit dans son style étriqué. Il se rachète un peu lorsqu'il aborde les champions du Chaos. Là encore, il passe largement à côté du sujet, mais il est clair que c'est à ce moment précis que ses convictions ont commencé à fluctuer. Les armes sont intéressantes quoique incomplètes. Si je le laissais faire, il m'expliquerait ce qu'est une épée. Son arrogance défie l'entendement. Fort heureusement, cette section est courte.

Quatrième partie : Les Royaumes du Chaos

De tous les chapitres de ce livre, c'est clairement le moins intéressant. Il révèle de manière criante l'ignorance de son auteur au sujet du Chaos et de ses serviteurs. Si vous vous êtes fatigué à lire jusque-là, vous êtes franchement fou à lier. Il commence avec quelques considérations sur les Dieux Sombres, qu'il montre tous sous le jour le plus défavorable, et se permet ensuite, avec un orgueil sans limite, de citer nos lieux les plus saints, des lieux dont la simple existence n'est habituellement évoquée qu'à voix basse, avec révérence. Pour cela, je lui arracherai le nez.

Argh ! Il ne reste plus grand-chose de lui à présent. Bientôt… Alors, où en étions-nous ? Ah ! Oui, la magie. Il se limite à une poignée de sorts mineurs. Peuh ! Ignore-t-il que c'est là le véritable pouvoir ? Pour terminer tout ça, une petite galerie de démons sans importance et quelques démons majeurs. Et c'est tout. Rien de plus. Comme je l'ai déjà dit, c'est vraiment bien du travail pour pas grand-chose. Il n'y a rien d'utilisable là-dedans. Attendez… Le voilà qui meurt enfin. Je dois agir rapidement pour m'emparer de son âme au moment où elle s'échappera. Pauvre chose. C'est maintenant qu'il comprend, à sa dernière heure, que je ne lui ai jamais dit que des mensonges car c'est là ma nature p[illegible]



Première partie: L'Ennemi Intérieur



Chapitre I
Le Chaos dans le Vieux Monde

Car voyez-vous, il y a bien longtemps, avant l'apparition des elfes, des nains, des humains et même des halflings, il y avait les Anciens. Nous savons peu de chose de ce peuple antique, mais ils étaient les maîtres incontestés de toutes choses, à l'égal des Dieux eux-mêmes. Cependant, un pouvoir immense s'accompagne toujours de très grandes responsabilités. À l'instar d'autres mortels soudainement investis de capacités divines, les Anciens se montrèrent déraisonnables et firent mauvais usage de leurs pouvoirs. Ils voulurent modeler le monde à leur image, élever des montagnes et creuser des océans. On raconte qu'ils insufflèrent la vie aux elfes et façonnèrent les nains à partir de la terre elle-même. Hélas, malgré leur toute-puissance, ils étaient imparfaits.

Une grande calamité s'abattit sur notre monde. Les Anciens, voyez-vous, vivaient à l'ombre de la Porte des Cieux, l'entrée des royaumes divins. Peut-être les dieux se lassèrent-ils de l'orgueil de ce tout premier peuple, peut-être les Anciens abusèrent-ils de leur magie prodigieuse ou peut-être la main des Puissances de la Déchéance y est-elle pour quelque chose. Quoi qu'il en soit, la porte s'effondra et c'est ainsi que le monde fut mortellement blessé. Le Chaos déferla, altérant et détruisant tout ce qu'il touchait. Et c'est depuis ce temps que le Chaos s'infiltre dans notre monde, sans répit, affluant et refluant comme les marées de l'océan.

À la suite de ce cataclysme, l'humanité se développa et conquit le monde, se taillant des royaumes et bâtissant des cités sur cette terre subtilement corrompue. Ceux qui n'étaient pas satisfaits de leur sort migraient vers le nord, vers l'ancienne Porte des Cieux, où ils étaient inexorablement métamorphosés et où leurs âmes étaient emportées par les vents du Chaos. D'autres hommes se mirent en quête du savoir oublié des Anciens, pillant les textes interdits pour y découvrir d'infâmes secrets et s'approprier quelques bribes de leur pouvoir perdu. À chaque blasphème, le grand Œil du Chaos s'ouvrait plus grand et déversait une marée maléfique qui se répandait de plus en plus loin vers le sud, jusqu'à atteindre nos territoires. Portés par cette marée arrivèrent les champions sans âme et les effroyables démons. Maintes et maintes fois, des hommes et des femmes aussi courageux que vertueux réussirent à contenir leurs assauts. Les périodes de trêve sont de plus en plus courtes et nos terres de plus en plus ravagées à chaque nouvelle invasion. La haine se répand, accompagnée du désespoir, de la luxure et d'un désir forcené de changement, ne faisant qu'ajouter au pouvoir impie que détiennent les Dieux Sombres. Ce n'est qu'une question de temps avant que cette blessure ne puisse plus se refermer et alors toutes les terreurs de l'humanité reviendront nous hanter. Elles émergeront en bouillonnant de leurs abîmes cyclopéens pour détruire tout ce qui vit. Lorsque ce jour sera venu, le monde ne sera plus.

Que pouvons-nous faire ? Voilà une excellente question, mon fils. Vous avez peur ? C'est très bien. Il faut avoir peur. Mais il n'est pas nécessaire d'avoir peur pour toujours. Car, voyez-vous, je connais les secrets des Puissances de la Déchéance. Restez auprès de moi, apprenez, comprenez et peut-être, si les Dieux Sombres vous en trouvent digne, survivrez-vous à la Tempête qui s'annonce et deviendrez-vous l'un de leurs champions. Et, si vous êtes fort et ne reculez pas devant la cruauté, peut-être deviendrez-vous le plus grand d'entre eux...

HISTOIRE DU CHAOS

On m'a chargé d'une tâche impossible. Mes maîtres m'ont ordonné d'élaborer une histoire complète du Chaos et des ravages qu'il a causés sur nos terres. Il faut que je catalogue les horreurs du Chaos ! À la simple pensée des légendes, des contes et des histoires contradictoires, un frisson d'excitation a couru le long de mon échine, mais la dépravation et l'influence corruptrice des Dieux Sombres m'ont glacé le sang. En fin de compte, j'ai tout de même fait de mon mieux pour explorer l'interdit et pour en apprendre le plus possible sur les fléaux qui hantent notre monde. Je ne peux apporter absolument aucune garantie sur l'exhaustivité de mon travail, car les voies du Chaos sont complexes et variées et de nombreux « faits » sont encore ignorés. Je ne demande qu'une chose : que Sigmar m'accorde sa miséricorde.

Les Royaumes du Chaos se dilatent et décroissent au gré des courants de l'histoire. À certaines périodes, il a pu paraître plausible que le Chaos ait été quasiment éradiqué du monde et que les vies des hommes et des autres races en aient été libérées à jamais. Mais ces périodes sont brèves et ne sont guère plus que des songes idylliques. Car, inévitablement, l'œil s'ouvre à nouveau et les ténèbres descendent du Nord pour ravager toutes les terres sur lesquelles elles se répandent.

Toutefois, avant de nous plonger dans la description des horreurs du Chaos et de ses déprédations sur les terres sacrées de l'Empire, il serait bon de parler du nouvel éclairage que jette la Tempête du Chaos sur la situation. Il est bien vrai qu'il existe toutes sortes d'archives et de documents relatifs à la Grande Guerre contre le Chaos. On connaît l'héroïsme de Magnus le Pieux et le sort tragique de Praag, cette cité à l'orée des territoires glacés du Kislev. Cependant, la gloire de ces combats s'estompe avec le temps, de même que les souvenirs et les peurs s'évanouissent un peu plus à chaque nouvelle saison qui passe. Ce qui était autrefois considéré comme des faits avérés glisse peu à peu dans la supposition, puis dans la légende, pour finalement tomber dans le mythe. Le passé est le passé, et les histoires qui parlent de cette ténébreuse époque ne sont plus rien d'autre que les chimères de quelques prêtres fanatiques et autres fous furieux (s'il existe une différence entre les uns et les autres).

Mais les choses ont bien changé. De nos jours, trop d'habitants du Vieux Monde ont vu leurs vies réduites à néant dans le sillage de la noire croisade d'Archaon. Descendues des sinistres territoires des Désolations du Chaos, les armées du Chaos nous ont déclaré une guerre sans merci, ravageant nos terres et donnant vie aux anciennes légendes et à nos cauchemars les plus effroyables.

Aussi, sous ce nouvel éclairage, l'histoire qui suit prend-elle quelques libertés avec la vérité en prêtant, peut-être, plus de crédit que n'en accordent généralement les érudits aux plus anciennes légendes. Pourtant, au regard des horreurs auxquelles nombre d'entre nous ont assisté au cours des derniers mois, moi y compris, il faut bien croire que rien n'est impossible.

Le mythe

Voilà comment tout a commencé : les origines de milliers d'années de souffrances humaines. Comment l'œil du nord s'est-il ouvert ? Personne ne le sait vraiment. On connaît des légendes qui parlent des Anciens qui naviguaient dans des vaisseaux d'argent sur la mer des étoiles, mais ces histoires sont à peu près aussi crédibles que les mythes colportés par les chamans norses qui prétendent que tel ou tel dieu a abattu tel ou tel démon. Évidemment, les elfes, qui sont ceux qui en savent le plus, ne disent quasiment rien. Ce que nous considérons comme la vérité est un amalgame issu d'une centaine d'histoires différentes propres aux différents peuples du Vieux Monde et des territoires environnants.

Il existe toutefois une constante dans toutes les histoires relatives aux premiers jours du monde : toutes parlent d'une grande calamité. Quelque chose de glorieux, de merveilleux et de puissant fut détruit et, du même coup, disloqua la réalité en faisant pénétrer le Chaos dans le monde. Les plus anciennes légendes parlent d'une race d'êtres supérieurs appelés les Anciens. On dit qu'ils vinrent 15 000 ans avant l'ère de Sigmar, amenant avec eux une race de serviteurs qui portaient le nom de Slanns. D'après ce que l'on croit savoir, ces serviteurs vivaient alors dans les jungles fétides de Lustrie. Les Anciens étaient très puissants, au point d'être capables de modifier le monde, d'altérer ses mouvements, de créer des océans et des montagnes et de transformer la terre suivant leurs conceptions et leurs goûts. À leur arrivée, le monde était prisonnier d'une couche de glace qui recouvrait toutes les contrées, même celles des mythiques Rois des Tombes dont les sables sont capables de dépouiller un homme de ses chairs pour n'en laisser que le squelette. Ils firent fondre la glace et métamorphosèrent le monde.

Les Anciens étaient semblables à des dieux. Ils créèrent les races primordiales et leur attribuèrent une place dans le monde. Les elfes s'établirent à Ulthuan et les Anciens donnèrent les montagnes aux nains. Qui peut savoir quelles autres races ils créèrent ? Mais, en dépit de tous leurs efforts et quelle qu'ait pu être leur intention, cela ne devait pas durer. Ces êtres tiraient leur pouvoir et leur magie de grandes arches installées dans le nord et le sud, des portes immenses qui s'ouvraient sur les cieux. C'était de là que leur venait l'énergie qui leur permettait d'altérer le monde. Hélas, l'une des portes s'effondra et le monde fut victime d'une grande déchirure Tout à coup, là où autrefois jaillissait une source de bonté et de bienveillance, il n'y avait plus qu'une épouvantable blessure qui vomissait des démons armés de leur redoutable magie corruptrice. Par contrecoup, la destruction de la porte engendra toutes sortes d'abominations ; c'est ainsi que débuta la première des Incursions du Chaos. Les quelques Slanns restants s'efforcèrent de contenir les dégâts causés par le cataclysme, mais ils n'étaient pas assez nombreux et, tandis qu'ils succombaient les uns après les autres, le Chaos gagna en puissance. Le monde paraissait voué à la ruine. Il l'était, en effet, mais il n'était pas encore mort.

Ce furent les elfes qui prirent la relève des Slanns dans leur lutte contre les démons. Emplis de courage par toutes les faveurs qu'ils avaient reçues des Anciens et bien décidés à sauver leur monde, ils rallièrent leurs forces et combattirent les démons durant cinq siècles, faisant de leur mieux pour contenir les avancées de la souillure toujours grandissante des ténèbres. Malheureusement, chaque victoire était suivie de deux défaites et les elfes furent repoussés de plus en plus loin vers le sud, jusqu'à se voir obligés de combattre sur les rives mêmes de leurs îles. C'est alors qu'Ænarion, un grand héros des elfes, traversa la flamme sacrée de l'énergie divine. Il en ressortit sous la forme du premier Roi Phénix d'Ulthuan. Empli de puissance par l'énergie mystique des Anciens, il s'associa à une assemblée de grands mages elfes pour élaborer un sort d'une incroyable puissance. Ensemble, ils créèrent un vortex destiné à attirer toute la magie vers Ulthuan. Grâce à cette manœuvre, les démons se trouvèrent soudain dépouillés de leurs pouvoirs et les créatures maléfiques des Royaumes du Chaos furent contraintes de se retirer.

Ænarion avait un fils, Malékith. C'était un puissant guerrier et un grand sorcier, et tous voyaient en lui l'héritier du trône de son père, le prochain Roi Phénix. Par malheur, il succomba aux tentations de la magie noire et finit par être entièrement consumé. Son cœur s'emplit d'une noire ambition et il reçut bientôt le surnom de Roi Sorcier. Au fil des années, Ulthuan ne devait guère connaître la paix, car le Roi Sorcier ne cessa d'engager guerre sur guerre contre son propre peuple. Après une brève période de répit, le Chaos revint à la charge durant l'ère de la Déchirure, une sombre époque qui débuta lorsque le Roi Sorcier décida de détruire le vortex. Par cette terrible action, il réussit à endommager le vortex qui tenait le Chaos à distance, le délivrant et lui permettant de se déchaîner à nouveau sur le monde. En fin de compte, ses efforts échouèrent, mais la cruauté et la vilenie de Malékith alimentèrent la puissance des Dieux Sombres et les renforcèrent en leur permettant d'acquérir une influence sur ce monde.

La marche du destin



Le monde continua à tourner tant bien que mal et les races aînées laissèrent la place aux humains qui émergeaient de leurs cavernes. Petit

Les Puissances de la Déchéance

Les Dieux Sombres ont toujours existé. C'est du moins le credo de leurs adeptes les plus fidèles. Et, en vérité, cela pourrait bien être vrai, mais le premier signe de leur divine malveillance apparut au moment du schisme qui fut à l'origine de l'apparition des elfes noirs. Il existe d'innombrables princes démons et maîtres infernaux, mais ce panthéon est dominé par quatre dieux principaux : Khorne, Nurgle, Slaanesh et Tzeentch. Pour en savoir plus à leur sujet, consultez le **Chapitre XV : Les Sombres Pouvoirs**.

Khorne

Le Dieu du Sang, qu'on appelle aussi le Seigneur des Crânes, est la cruelle divinité de la fureur et de la haine, du sang versé et de la guerre. Ses adeptes jubilent au milieu des massacres et adorent la sensation du sang chaud coulant sur leur peau. Ses légions constituent la pierre angulaire des armées du Chaos. Khorne commande aux terribles maraudeurs assoiffés de sang et aux innombrables meurtriers qui grouillent sur les champs de bataille.

Nurgle

Grand-père Nurgle est le Seigneur de la Pestilence, le dieu lépreux du désespoir, de la peur, de l'horreur et de la mort. Il personnifie la peste et l'affliction qu'elle répand dans son sillage. L'influence de Nurgle est partout, depuis le pourrissement des chairs jusqu'à la prochaine peste qui décimera la population d'une cité tout entière. Ses champions, les chevaliers de la Peste, font partie des plus odieux de tous les serviteurs du Chaos.

Slaanesh

Le Sombre Prince du Chaos est le plus jeune des quatre dieux majeurs du Chaos. Il porte une multitude de noms, tels que Le Serpent, Shornaal ou Lanshor, et le Seigneur des Plaisirs est le saint patron de tout ce qui est beau et séduisant. Il est le grand maître de l'orgie et de la puissance créatrice, et ses domaines d'influence comprennent la musique, l'art en général et les passions. C'est pour cette raison qu'un grand nombre d'adeptes affluent à son service.

Tzeentch

Le Maître du Changement est le sombre dieu de l'espoir, de la métamorphose, de l'altération de tout ce qui existe. Il symbolise toutes les mutations, toutes les corruptions, les intrigues ténébreuses et les complots les plus vils. Il soutient les révolutionnaires et il est secrètement vénéré dans tout le Vieux Monde. Tzeentch attire aussi les sorciers car il est également le dieu de la magie ; c'est pour cela que de nombreux sorciers renégats, mécontents, se tournent vers lui.

Différentes théories, profanes et religieuses

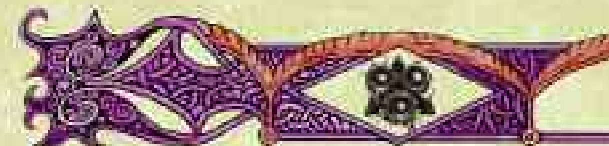
Même confrontées aux preuves les plus irréfutables, de nombreuses personnes préfèrent se raccrocher aux arguments de la logique et de la raison lorsqu'il est question de la grande menace qui réside dans le nord. À l'évidence, personne ne doute de l'existence de la magie. Les Collèges d'Altdorf sont la preuve tangible de son existence. Pourtant, certains érudits s'obstinent à nier la relation qui peut exister entre la magie et les Royaumes du Chaos, ce territoire incontrôlable où la réalité devient liquide, changeante à l'extrême et où elle est en mutation permanente.

Selon certaines théories, la nature cyclique des Incursions, ces sanglantes invasions venues des Désolations du Chaos, suggère qu'elles pourraient être motivées par autre chose qu'un simple désir de destruction. Elles résulteraient plutôt d'un accroissement démographique incontrôlé. Les Désolations sont une région totalement sinistre, inhospitalière aux êtres vivants. Manquant de ressources, de terres cultivables et de nourriture pour leur bétail, les habitants de cette toundra balayée par la bise ne peuvent plus supporter les rigueurs de la famine. Poussés par la nécessité, ils se ruent en masse vers le sud pour y piller les riches prairies de l'Empire, du Kislev et d'ailleurs. Pour étayer leurs théories, les penseurs citent en exemple les pillards norses qui suivent clairement cette ligne de conduite. Cependant, bien qu'ils expliquent les Incursions par la surpopulation, ces érudits ne sont pas stupides au point de nier la présence des serviteurs démoniaques et des abominations qui soutiennent les barbares dans leurs attaques.

Il ne s'agit là que d'une opinion populaire parmi d'autres. Selon certains prêtres hérétiques, aucune force particulière, aucun panthéon de dieux maléfiques n'incite les damnés à monter à l'assaut. Il existe cependant un conflit d'opinions entre eux : quelques-uns affirment que les dieux n'existent pas et ne sont que le reflet des terrifiantes énergies qui s'écoulent de la blessure du monde. À leurs yeux, rien ne différencie Khorne d'Ulric ou Shallya de Slaanesh : tous ces dieux sont semblables, ce sont des êtres dont l'existence dépend exclusivement des espoirs et des craintes de l'humanité. En un certain sens, les dieux ne seraient que des reflets psychiques renvoyés par l'Aethyr, engendrés par une grande illusion collective partagée par les créatures pensantes du monde entier. Dans cette optique, les flambées du Chaos résulteraient des manquements moraux et éthiques de l'humanité. Plus les humains sont animés de motivations malsaines, plus grande est l'attraction qu'ils exercent sur les horreurs reflétées par les Royaumes du Chaos. Néanmoins, il vaut mieux garder de telles opinions pour soi, car les répurgateurs considèrent les hérétiques qui propagent des pensées dangereuses avec encore plus de suspicion qu'ils n'en ont pour les mutants.

à petit, les elfes et les nains commencèrent à traiter avec ces tribus primitives. Bientôt, l'humanité prit son essor depuis le continent sud et commença à établir de petites communautés sur le continent nord, le long de la côte de la mer Tiléenne et du golfe Noir. Peu à peu, ces populations se déplacèrent vers le nord et fondèrent les premières villes. Parmi ces premières cités, il en était une qui les dominait toutes par son importance : Tumas. Mais sa grandeur ne devait pas durer, car en punition de l'arrogance de son peuple, les dieux abattirent la cité, firent pleuvoir les feux du ciel sur ses habitants et leur envoyèrent des hordes de rats porteurs de peste. Les ruines de cette cité sont depuis toujours connues sous le nom de Skarogne, le cœur gangrené et ténébreux de l'empire des hommes-rats.

Toutefois, le Chaos avait beau s'insinuer dans le cœur et l'âme des hommes et renouveler ses assauts depuis les tumultueux territoires du nord, il ne parvenait pas à prendre complètement possession de l'humanité. Au fil des millénaires, le Chaos engendra des démons qu'il lâcha sur le monde, mais ces créatures n'en étaient pas natives et ne pouvaient y demeurer bien longtemps. La corruption de la malepierre et des virulents Vents de Magie donna naissance à des hordes d'hommes-bêtes qui peuplèrent les endroits les plus ténébreux du monde. Pourtant le Chaos ne parvenait pas à prospérer très longtemps car sans mortels pour le craindre, il ne pouvait alimenter sa fureur. C'est alors que Be'lakor arriva.





Be'lakor était un sauvage, un primitif venu d'une terre inconnue. Son nom est resté dans les annales comme celui du premier mortel qui donna son âme aux Sombres Pouvoirs. C'était un formidable guerrier et un inconditionnel champion des ténèbres. Les Dieux Sombres lui accordèrent leur faveur et ils l'appelèrent vers le nord, dans les Désolations du Chaos. Il s'enfonça de plus en plus loin dans cette sinistre contrée et finit par arriver à la porte des Royaumes eux-mêmes, à l'endroit où la raison vacille. Les Dieux Sombres récompensèrent alors son courage en détruisant son enveloppe mortelle et en le recréant à leur image : celle d'un prince démon.

Sous sa nouvelle forme, il devint redoutable. Il marcha à la tête de ses légions, détruisant tout ce qui se dressait sur son passage et attirant à lui des mortels venus du monde entier pour se joindre à sa horde. Il finit par être vénéré comme un dieu. Mais, en même temps que son pouvoir et son influence, son orgueil enfla de façon démesurée. Ce furent son arrogance et sa conviction qu'il était devenu l'égal des divinités majeures qui causèrent sa perte. Les Quatre Puissances le jetèrent à bas et Tzeentch, le Maître du Changement, le maudit et le métamorphosa. Après avoir été un demi-dieu, Be'lakor devint un fantôme frappé de confusion et d'aliénation mentale, qui restera pour toujours l'image même de ce que peut être le Chaos. Il devint l'Augure, Celui qui Couronne les Conquérants. Il ne devait plus jamais défendre la cause du Chaos ni en être le champion. Jusqu'à la fin des temps, il était condamné à ne plus être que le serviteur et l'esclave des mortels qui attireraient l'attention des Puissances de la Déchéance.

Le premier champion qu'il intronisa fut Morkar l'Unificateur. Avec l'aide de l'Augure, celui-ci lança une offensive foudroyante à partir des Désolations du Chaos. Il serait parvenu à écraser les royaumes du sud si la grande armée des tribus réunies, menées par Sigmar, ne s'était dressée contre lui. Sa défaite, comme toutes celles des champions qui lui succédèrent, raviva les regrets qui accablaient Be'lakor depuis sa disgrâce. L'horreur de son sort lui fit perdre ce qui lui restait de raison et il hurla pendant des siècles, ne s'arrêtant que lorsqu'il devait placer la Couronne de Domination sur la tête de nouveaux insensés en quête de gloire.

La puissance de l'ennemi croît

Malgré la défaite de l'Unificateur, le Vieux Monde devait affronter son lot de difficultés. L'Empire était encore balbutiant lorsqu'il repoussa les forces du Chaos et, ayant à peine fait ses premiers pas, il lui fallut lutter pour maintenir sa cohérence. Au cours des années suivantes, les pillards norses ne cessèrent de harceler les régions côtières, saccageant les villages du nord. Il suffisait de voir leurs ignobles chamans et leurs infâmes féticheurs pour comprendre qu'ils servaient les Dieux Sombres. Toutes sortes de démons et de champions lancèrent des offensives à partir des Désolations, mais celles-ci restaient désorganisées et sporadiques. Ainsi, pendant des siècles, l'Empire échappa à une invasion vraiment massive.

Le reste du monde n'était pas plus sûr. Le Chaos lança des armées d'invasion vers le Cathay, Naggaroth et même les Terres Sombres, déclenchant des conflits qui devaient durer des décades et faire des milliers de victimes. Pendant ce temps, dans l'Empire et le Vieux Monde, les mortels semblaient ne pas demander mieux que d'ouvrir la voie à la prochaine Incursion. Sans se soucier des épreuves que leur comportement entraînerait dans les siècles suivants, ils s'engagèrent hardiment sur le chemin de la décadence et de la corruption. Pendant que l'humanité trafiquait avec l'interdit, le culte de Sigmar grandit pour devenir une puissance avec laquelle il fallait compter, rivalisant avec la foi ulricaine et éclipsant les cultes des autres dieux. Cette ascension déclencha de violentes disputes qui dégénérèrent en conflits ouverts et ces rivalités ne firent qu'éloigner un peu plus les habitants du Vieux Monde des doctrines des dieux.

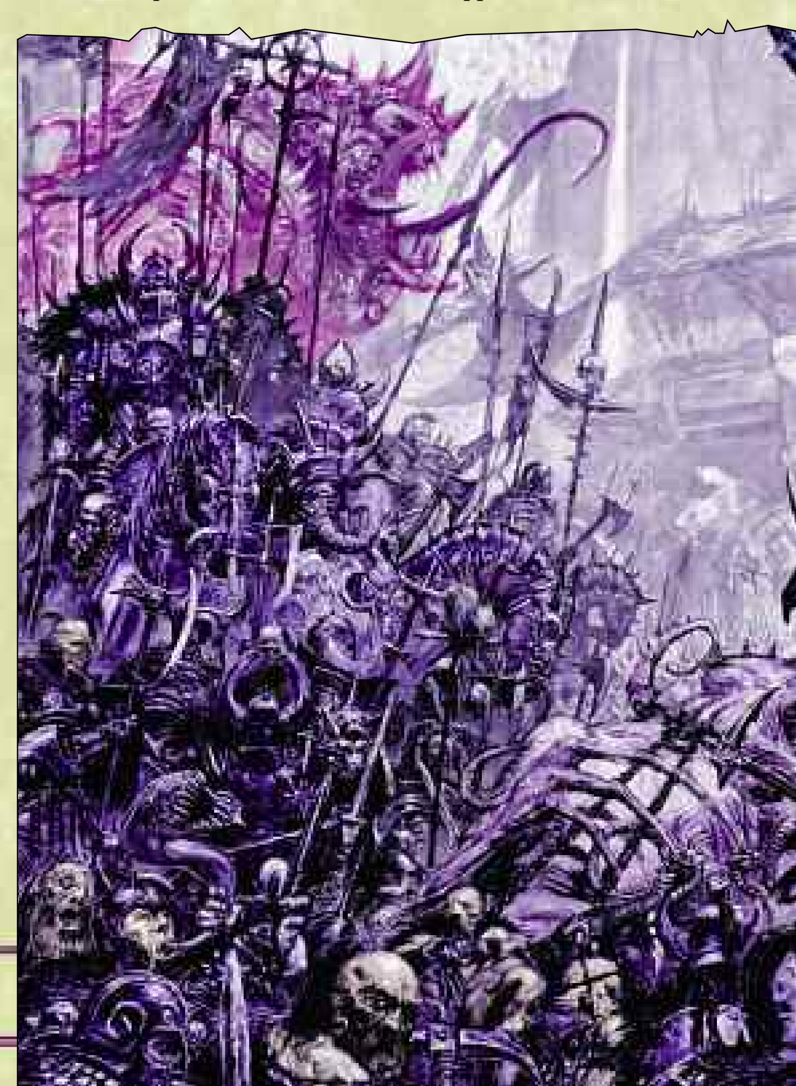
L'humanité s'éloigna des lumières de la piété et de l'honnêteté pour se plonger dans des sujets plus ténébreux. Aucune couche de la société n'échappa à ces défaillances morales de plus en plus généralisées. Les nobles s'enfermaient dans leurs palais pour se vautrer dans la débauche, tandis que les gens du peuple se tournaient vers les sorciers de village et les envoûteurs pour se soulager des pestes et des menaces surnaturelles occasionnelles. C'est au cours de cette époque, qui dura plusieurs siècles, que les premiers cultes du Chaos apparurent, commençant sous la forme d'associations d'intellectuels et de gens préoccupés de croyances hérétiques. Certains des grimoires les plus sacrilèges que l'on connaisse, au nombre desquels on trouve les divagations de Nécrodomo, ont été écrits et diffusés dans l'intelligentsia à cette période. Les Puissances de la Déchéance étendaient leurs griffes depuis l'au-delà afin de déformer et de modeler les cœurs et les âmes de tous les bons citoyens.

En 1111 CI, la peste noire frappa l'Empire. Au début, le peuple pensa qu'il s'agissait d'une malédiction destinée à le punir de son immoralité. L'épidémie se propagea de ville en ville, voyageant grâce aux routes et aux voies navigables, et finit par atteindre les moindres recoins du pays. Les victimes se comptèrent par milliers et ce fut la panique. Des campements de malades firent leur apparition devant les remparts des grandes cités, tandis qu'à l'intérieur des quartiers entiers étaient décimés par la maladie. Avec la progression de l'épidémie vint le désespoir et les hommes se tournèrent vers le Maître de la Peste et de la Pestilence pour trouver un soulagement à leurs souffrances.

C'est alors que les hommes-rats firent leur apparition.

La prolifération de la malepierre

Il existe deux théories au sujet de la malepierre. La première nous enseigne que ce minéral est le seul vestige de la destruction de la Porte des Cieux. Ses énormes fragments fumants se seraient répandus partout à la surface du monde et auraient fini par être ensevelis au fil du temps. La seconde affirme que la malepierre serait un phénomène d'ordre magique qui se produit lorsqu'une énergie magique en voie de corruption est libérée dans le monde et stagne dans certaines zones où elle se transforme graduellement en une substance tangible. Pour ma part, je pense que ces deux théories sont exactes.



Surgissant du sous-sol comme une grotesque parodie d'humains et de rats, les skavens se ruèrent à l'attaque avec leurs yeux rouges et luisants et leurs mufles dégoulinants de bave, avides de se repaître du sang et de la chair des êtres humains. L'Empire était toujours dans les affres de la peste noire ; il était mal préparé à résister à cette nouvelle menace et la liste des victimes s'allongea de jour en jour, tandis que les nobles décadents se lamentaient sur leur infortune. Heureusement, un héros émergea de cette multitude confuse : Mandred le Tueur de Rats, Comte du Middenland. Il rallia le peuple de l'Empire et combattit les skavens pendant près de quinze années. Là où d'autres avaient échoué, Mandred réussit, parvint à décourager l'ennemi et le força à retourner là d'où il était venu. À la suite de cette victoire, la stabilité revint et Mandred s'efforça de gouverner l'Empire dans les années suivantes, purgeant son royaume de la corruption et du mal… jusqu'à son assassinat, en 1152.

Mordheim

Mandred avait réussi à débarrasser le royaume des infâmes hommes-rats, mais il n'avait pas réussi à restaurer le sens de l'unité nécessaire pour maintenir la cohésion de l'Empire dans la période qui s'ensuivit. Neuf siècles environ après sa mort, l'Empire se fragmenta et vola en éclats, les cultes des Dieux Sombres prospérèrent et le mal envahit le royaume. À la faveur des troubles du second millénaire, Be'lakor s'évada des Royaumes du Chaos pour arpenter une nouvelle fois le monde des mortels.

En 1999 CI, il parvint à s'échapper des Royaumes du Chaos pendant suffisamment longtemps pour s'établir dans la cité infernale de Mordheim, où il passa à la postérité sous le nom de Seigneur des Ombres. Il avait réussi à fuir en prenant possession du corps de Kharduun le Glorifié, le dernier seigneur de guerre à avoir bénéficié de la faveur des dieux, mais au lieu de recouvrer la liberté, il découvrit qu'il était prisonnier. Be'lakor espérait recouvrer son ancienne gloire en accumulant d'énormes quantités de malepierre. Il commença donc à amasser de vastes réserves de cette vile substance. Cela semble être l'explication la plus probable, mais il n'en est pas resté grand-chose après que la cité ait été anéantie sous les coups du glorieux marteau de Sigmar. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il gouverna la cité en tant qu'Empereur des Ténèbres et que sa parole y avait force de loi. Il était entouré de ses laquais, les Possédés, des humains qui avaient vendu leur âme aux Puissances de la Déchéance et s'étaient laissés posséder par des démons. Ces démons arpentaient les rues de la ville et tous ses serviteurs s'efforçaient de récolter de plus en plus de malepierre afin de créer encore plus d'abominations. À la fin, la haine et la fureur qui l'habitaient ayant consumé le corps qu'il avait usurpé, il fut renvoyé, hurlant, vers les Royaumes du Chaos.

La Grande Guerre contre le Chaos

Presque trois siècles plus tard, les sinistres présages annonciateurs d'une nouvelle Incursion étaient visibles à l'œil nu pour tous ceux qui se souciaient de ce genre de choses, mais la suffisance des prétendants Empereurs était telle que personne n'en tint compte. À cette époque, l'Empire était déchiré par les dissensions entre les différentes factions qui s'affrontaient pour prendre le contrôle du pouvoir, alimentant leurs disputes par des controverses religieuses et des luttes intestines. Ayant tout perdu de sa gloire d'antan, l'Empire était à genoux. Dans cette ambiance orageuse, la venimeuse influence des Dieux Sombres enfla de nouveau. Les récoltes se mirent à pourrir sur pied, couvertes d'une écume visqueuse et nocive, et le bétail mourut à la suite d'étranges maladies. Nurgle avait jeté son dévolu sur le royaume de Sigmar. Les gens avaient beau savoir qu'ils étaient victimes d'une malédiction, ils étaient impuissants à y remédier.

Tandis que l'Empire dépérissait, une grande guerre pour la domination se déroulait dans les Désolations du Chaos. La tribu des Kuls, l'une des nombreuses tribus du peuple kurgan, émergea en tant que tribu dominante essentiellement grâce aux efforts acharnés d'Asavar. Ce puissant chef avait fait ses preuves aux yeux de ses semblables, en tant qu'excellent guerrier et chef respecté. Cela faisait de nombreuses années qu'il arpentait la Terre des Ombres à la tête de sa tribu, engageant le combat contre les tribus rivales et faisant courber leurs chefs sous son joug. Ses armées grandissaient de jour en jour et il fut bientôt le plus grand chef du nord. Les chroniques qui parlent de ce champion rapportent que la lumière des Dieux Sombres illuminait ses yeux et que son armure laquée de rouge irradiait de la lumière de la haine. À chaque nouvelle victoire, de nouvelles bandes guerrières se ralliaient à grand bruit à sa bannière, grossissant ses légions jusqu'à ce qu'il fût prêt à prendre la direction du sud pour s'emparer du trophée qui l'attendait. À la tête de ses armées, il marcha donc sur l'Empire et traversa le Pays du Grand Crâne où il vendit des esclaves en échange de machines de guerre démoniaques fabriquées par les mains expertes des nains du Chaos. Il continua ensuite vers la Haute Passe, où il recruta des hordes d'hommes-bêtes et de dragons-ogres afin de soutenir sa cause.

L'Empire était incapable de lui barrer la route. Les hommes-bêtes de la forêt des Ombres se multiplièrent et envahirent de vastes portions de territoire en Ostland et en Ostermark. Les guerriers du Chaos traversèrent tout le nord de l'Empire et arrivèrent jusque sous l'ombre des remparts d'Altdorf. En avant-garde involontaire, ils poussaient devant eux un inépuisable flot de peaux-vertes, que l'approche de ces armées avait chassés de leurs repaires.

La déroute

À l'automne de l'année 2301, l'Empire avait sombré dans l'anarchie la plus totale. Des milliers de gens périrent des suites d'une famine causée par les épidémies qui avaient décimé les récoltes et le bétail au cours de l'été précédent. Des multitudes de réfugiés affluèrent vers les cités. Ceux qui étaient restés dans les campagnes servirent de proie aux hommes-bêtes en maraude. Les échanges commerciaux furent quasiment interrompus, car les voies navigables étaient devenues trop dangereuses pour le transport des marchandises. La famine s'aggrava et fit de nouvelles victimes. Cette terrible époque était idéale pour la multiplication des fanatiques. Hurlant à tous les vents, des philosophes de coin de rue qui voyaient la mort en toutes choses prophétisaient la fin du monde et l'avènement d'une ère de souffrances. Des bandes de flagellants rôdaient dans les campagnes, s'attaquant sans discrimination aux émissaires du Chaos et aux honnêtes gens. De leur côté, les répurgateurs appliquaient leur justice sans le moindre contrôle et assassinaient des centaines de suspects au nom de Sigmar. Pendant ce temps-là, les légions d'Asavar grandissaient toujours.

À Kislev, le tsar commença à s'alarmer, car ses éclaireurs lui avaient rapporté qu'une armée forte de centaines de milliers d'hommes préparait une attaque contre son royaume. Au désespoir, il envoya des messagers à l'Empire, suppliant ses dirigeants de lui prêter assistance. La nouvelle parvint aux oreilles du Comte d'Ostland, qui depuis plusieurs années menait une guerre perdue d'avance contre les hommes-bêtes. La haine farouche qu'il ressentait à l'égard du Chaos éclipsa toutes ses autres préoccupations et il se précipita au secours du Kislev à la tête des forces qui lui restaient, désireux de lutter contre la tempête qui se préparait. Hélas, il fut le seul à répondre car le reste de l'Empire était trop profondément immergé dans la déraison pour réagir.

Mais l'espoir devait tout de même fleurir. Tandis que certains hommes s'abandonnaient ouvertement aux dieux du Chaos, à Nuln, un dénommé Magnus le Pieux s'attira un grand nombre de partisans par ses prêches. Son bon sens et sa ferveur étaient tels qu'il réussit à convaincre la population de Nuln de repousser les ténèbres qui s'étaient emparées de leur cité et de se joindre à lui dans sa croisade pour sauver leur terre bien-aimée.

L'automne céda la place à l'hiver et les armées du Chaos se mirent finalement en marche vers le sud. Les forces combinées du Kislev et de l'Ostland se portèrent à leur rencontre, montant vers le nord, bien qu'au fond de leur cœur les hommes sussent très bien qu'ils étaient trop peu nombreux pour arrêter l'ennemi. Les troupes de l'Empire et du Kislev furent écrasées par la horde d'Asavar ; il n'y eut guère de rescapés pour s'en aller porter la nouvelle de cette défaite. Frappés d'horreur, les Kislevites reculèrent tandis que les maraudeurs pillaient leur royaume et, en quelques mouvements décisifs, anéantissaient le





La prophétie

«Forgés de l'autre monde, six trésors il possédera.

Tous verront la couronne scintillant sur sa tete et son œil grand ouvert, le fléau des mortels.

Il s'en ira dans le monde au pas de son cheval.

Là, quatre s'uniront en un seul et l'on verra paraitre les cinq armées du destin.

Ainsi le monde saura que la dernière des guerres vient de commencer.

Marchant au cœur des ruines, un humble jouvenceau. La colère sera son pain, le sang sera son vin.

De la terre asservie un champion montera. La maladie sera sa perte et son divin sauveur.

Le fils d'un roi sera l'élu. En puissance florissant, son nom sera glorifié.

Et avec l'advenue de la fin des temps, l'ancien tombera sous la main du jouvenceau.»

— Extrait du *Recueil des Divinations célestines* de Nécrodomo l'Insensé

peu qui restait des armées du Kislev pour se jeter avec avidité sur les terres fertiles du centre de la nation vaincue.

Le siège de Praag était inévitable et la population se prépara à soutenir l'assaut avec la quasi-certitude d'être anéantie. Des milliers de paysans abandonnèrent leurs fermes de la campagne environnante pour la protection que leur offraient les remparts de la cité, en apportant avec eux tout le bétail possible. Hélas, il s'avéra que toutes ces préparations étaient insuffisantes et une épidémie éclata parmi les réfugiés. Le grand ost d'Asavar établit son campement autour des remparts et celui-ci parut se contenter de harceler la ville. La population de Praag combattit de son mieux, mais elle parvenait à peine à repousser les envahisseurs à chaque nouvel assaut. C'est alors que les gens de Praag entendirent parler d'un nouveau héros et apprirent que Magnus était en route à la tête d'une armée, bien décidé à écraser les forces du Chaos et à sauver leur cité.

Par sa ténacité et sa dévotion à Sigmar, Magnus rassemblait chaque jour plus de partisans autour de lui. Ceux qui le rejoignaient étaient de tous les milieux et de toutes les conditions et ils constituèrent bientôt une armée disparate composée d'un mélange de populace, de fanatiques et de soldats professionnels. Voyant cela, les Comtes Électeurs mirent leurs différends de côté et se joignirent à lui, ajoutant leurs propres soldats à son armée déjà conséquente. C'est ainsi que Magnus et ses partisans prirent lentement la direction du nord, mais ils ne furent pas assez rapides pour sauver les Kislevites assiégés.

La chute de Praag

En 2302, l'assaut tant redouté arriva enfin. Asavar lança toute son armée sur Praag, bien décidé à l'anéantir. Il triompha de ses défenseurs et prit la ville au nom de ses ignobles maîtres. Lorsque Praag tomba enfin, un vent de ténèbres descendu des Royaumes du Chaos souffla en rugissant dans les rues de la ville, métamorphosant et transmutant tout ce qu'il touchait. Les hommes se fondirent dans la pierre et leurs âmes torturées se mirent à hurler depuis l'intérieur des murs corrompus de la cité. Dans la pierre des remparts de Praag apparurent des visages crispés de rage et de douleur, montrant les dents et poussant des cris de bête, suppliant qu'on leur donne la mort. Praag était devenu un enfer, la préfiguration du sort qui attendait l'Empire.

Quelques rescapés parvinrent à s'échapper et à atteindre Kislev pour y raconter ce qu'ils avaient vu. Le tsar s'efforçait désespérément d'entraîner une nouvelle armée pour défendre sa capitale. Magnus força la marche dans l'espoir de secourir la dernière cité du nord à temps pour empêcher Asavar de pénétrer dans l'Empire. Les forces du Chaos arrivèrent néanmoins devant Kislev avant lui. La horde encercla la cité et lança une terrible offensive, restée dans les annales sous le nom de bataille des Portes de Kislev. Soutenus par les nains du pic Éternel, la forteresse de Karaz-a-Karak, les défenseurs mal équipés et mal entraînés de la cité firent face aux hommes-bêtes. À leur corps défendant, ils durent céder du terrain jusqu'à se trouver acculés et furent contraints de se replier à l'intérieur de la ville. Néanmoins, les Kislevites avaient retardé les légions du Chaos et cela fut suffisant pour que l'armée de Magnus arrive et les prenne à revers.

La confrontation finale

Asavar divisa ses troupes en deux armées. La première poursuivit son assaut contre la cité tandis que la seconde se retournait pour affronter Magnus. Les forces de l'Empire s'abattirent comme un marteau vengeur, creusant un sillon sanglant dans la multitude d'hommes-bêtes et de mutants. Pourtant, malgré cette victoire préliminaire, les légions du Chaos étaient innombrables. La marée guerrière enfla et reflua et, un instant durant, l'Empire sembla prêt à perdre pied face aux hordes immenses des Dieux Sombres.

La tendance s'inversa grâce au génie militaire de Magnus. Sa cavalerie entama une offensive latérale et les armées du Chaos furent écartelées entre trois fronts, ce qui jeta la confusion dans leurs rangs. Lors de cet assaut, Magnus réussit à tuer Asavar Kul en combat singulier, affaiblissant du même coup la volonté des troupes du Chaos. Lentement, la horde se disloqua et les bandes de mutants, d'hommes-bêtes et de guerriers se dispersèrent et s'enfuirent pour s'en retourner là d'où elles étaient venues.

Ayant mis un terme à la Grande Guerre, l'Empire aida le Kislev à raser Praag et à reconstruire la grande cité. L'armée impériale retourna vers l'Ostland et l'Ostermark pour y exterminer les hommes-bêtes et purifier la terre de leur corruption. Les forces du Chaos se retirèrent dans le Pays des Trolls et sur la Terre des Ombres, apparemment vaincues pour de bon.

Néanmoins, le Chaos ne se décourage jamais de préparer son attaque suivante, sa prochaine Incursion. Il attendit son heure pendant deux siècles, occupé à se reconstruire et à chercher un nouveau champion. Les Dieux Sombres n'eurent pas à attendre bien longtemps. Peu après la fin de la Grande Guerre, un templier de Sigmar pénétra dans les chambres fortes qui occupent les sous-sols du temple de Sigmar et lut les prophéties de Nécrodomo l'Insensé. Ces paroles corrompirent son esprit. Il perdit la raison et jura allégeance aux Dieux Sombres, faisant le serment de détruire l'Empire et le culte de Sigmar.

Les années de paix



Les deux cents années qui suivirent furent une période de calme pour l'Empire. Avec la légalisation de la magie officielle, les répurgateurs limitèrent leur action à la recherche des mutants et des sorciers renégats. Middenheim mena une grande campagne d'élimination des hommes-bêtes à l'intérieur des frontières impériales, tout en reconstruisant les provinces ravagées par la guerre.

Bien que cette période puisse paraître paisible comparée aux perturbations qui avaient mené à la Grande Guerre contre le Chaos, elle ne fut pas dépourvue de crises: Marienburg fit sécession et, par la faute d'une succession d'Empereurs incompétents, les provinces retombèrent dans une décadence semblable à celle du XXIV[e] siècle. Les choses changèrent en 2502, lorsque Karl Franz accéda au trône. Jeune, charismatique et capable, le nouvel Empereur prit d'une main ferme la direction de l'Empire afin de le guider vers le futur, bien que son règne n'ait pas été de tout repos. Peut-être s'agissait-il des prémices de la Tempête du Chaos: les agents du Chaos élaborèrent de nouvelles conspirations destinées à démanteler l'Empire et allèrent même jusqu'à tenter de déposer l'Empereur nouvellement élu. Ils échouèrent, mais leur activité ne diminua pas pour autant et l'Empire fut secoué par les conflits résultant de leurs machinations.

Luthor Huss

Quelques années après le début du règne de Karl Franz, un jeune garçon se présenta à la porte d'un monastère sigmarite, suppliant qu'on l'autorise à rejoindre les rangs des moines soldats. Impressionnés par la ferveur du garçon et par la haine qu'il manifestait envers le Chaos, les moines l'acceptèrent dans leur confrérie. Luthor Huss, ainsi qu'il se nommait, devint un puissant prêtre-guerrier consacrant chacune de ses journées à prêcher la parole de Sigmar et à combattre les hommes-bêtes et autres serviteurs du Chaos. Huss se jura également de nettoyer le culte de Sigmar qui, à ses yeux, avait été touché par la corruption et la paresse.

Boris Todbringer

Pendant ce temps, le Comte Électeur du Middenland, Boris Todbringer, reprit le flambeau de son père dans sa croisade contre les hommes-bêtes de la Drakwald. Cela faisait fort longtemps que ces créatures infestaient les profondeurs de cette forêt maudite et les chevaliers Panthères, les chevaliers du Loup Blanc et les patrouilleurs furent chargés de les éliminer. Vers 2518, Khazrak se fit connaître en tant que principal chef de guerre des hommes-bêtes et entama une grande campagne contre les communautés établies en lisière de la forêt. Todbringer s'engagea alors personnellement à détruire ces créatures et lança une contre-attaque contre Khazrak. Au cours de l'une de leurs rencontres, il parvint à arracher l'œil du Seigneur des Bêtes de la pointe de son Croc Runique, son épée. La blessure de Khazrak ne devait jamais guérir, ce qui plongea le Seigneur des Bêtes dans une rage encore plus grande, mais lui enseigna également la prudence. Il attira Todbringer dans un piège, espérant réussir à abattre son ennemi le plus détesté. Boris tomba dans le piège avec ses hommes, mais parvint à s'échapper, non sans perdre à son tour un œil dans la bataille.

Grimgor

Un nouveau chef suprême apparut chez les orques. À la tête de ses congénères orques noirs, Grimgor attaqua les skavens de l'Empire Souterrain et les combattit jusqu'à tuer des rats-ogres du clan Moulder en combat singulier. Désireux de trouver des adversaires un peu plus stimulants, il tourna son regard cupide vers le nord et les tribus kurganes. Il conduisit sa horde guerrière vers les steppes de l'est et du nord-est, formant du même coup un tampon entre les Kurgans et l'Empire.

Albion



Depuis sa déroute de Mordheim, Be'lakor ne sortait plus que très rarement de ses cauchemars pour couronner un nouveau champion du Chaos ou pour envoyer des troupes de guerriers piller inutilement le Cathay ou quelque autre contrée. Il reprit finalement conscience en 2520, s'éveillant de son sommeil après avoir eu la vision d'un moyen idéal pour échapper aux liens que Tzeentch lui avait imposés. Be'lakor savait qu'un nouveau champion était sur le point d'apparaître. Mais avant de placer la Couronne sur la tête de ce champion, il s'évada des Royaumes du Chaos et sillonna le monde à la recherche de la puissance capable de lui rendre la gloire qui lui revenait de droit. La clef de cette puissance résidait dans la Couronne de Domination, l'artefact et symbole qui conférait à chaque champion le pouvoir d'unir les forces du Chaos sous une même bannière.

La malédiction affectant Be'lakor l'empêchait de s'emparer de la Couronne sous forme immatérielle. Pour pouvoir se l'approprier, il devait d'abord trouver un moyen de retrouver sa forme mortelle. Seule la plus puissante des magies pouvait lui permettre d'accomplir une telle chose. Be'lakor était convaincu que cette magie se trouvait dans la lointaine Albion.

Il s'envola vers l'île embrumée, revêtu d'un manteau de sang et de destruction. Là, il commença à se tisser un nouveau corps en extirpant les énergies vitales du cœur même des roches de cette terre mystique. Mais les projets de Be'lakor furent une nouvelle fois contrecarrés par l'intervention des habitants de cet endroit aussi étrange que légendaire. Il parvint cependant à dérober suffisamment de magie pour se constituer un corps à demi solide.

Il prit conscience que les Incursions se produisaient de plus en plus fréquemment, à un rythme qui annonçait certainement un immense conflit qui aboutirait sûrement à la fin de toutes choses. Un nouveau champion était sur le point d'apparaître, un être que les hérauts nommeraient le Seigneur de la Fin des Temps, un mortel appelé Archaon. Il était évident qu'Archaon était l'élu, mais Be'lakor savait aussi que celui-ci ne serait pas le dernier à porter la Couronne. Be'lakor retourna donc dans son royaume ténébreux pour œuvrer à la chute des Dieux Sombres, dans l'intention de devenir leur maître à tous.

La Tempête du Chaos



Pendant plus de deux cents ans, l'Empire prospéra sous l'administration avisée de ses Empereurs, à quelques exceptions près. Malgré la défaite de ses armées, la menace du Chaos n'avait pas pour autant disparu. De nombreux raids étaient lancés contre les communautés du nord, sur les rives de la mer des Griffes, les légions indisciplinées du Chaos s'attaquaient aux bastions kislevites et, à un rythme de plus en plus effréné, des hordes d'effroyables abominations mutantes surgissaient des Désolations du Chaos pour saccager et massacrer. Pour ne rien arranger, un grand nombre des soldats qui avaient participé à la Grande Guerre en étaient restés irrémédiablement marqués; leurs âmes étaient malades de tout le sang versé et des horreurs de la guerre. C'est ainsi que, comme par le passé, de nombreux soldats de valeur quittèrent l'Empire pour migrer vers les Désolations du Chaos afin d'y rechercher la guerre, abandonnant leurs âmes au Dieu du Sang. Malgré tous les efforts des répurgateurs qui s'efforçaient de nettoyer la Drakwald, les bois étaient toujours infestés de bandes d'hommes-bêtes. L'humanité se tourna une nouvelle fois vers les Puissances de la Déchéance et abandonna ses anciennes traditions. Bien qu'elles soient considérées comme une période de stabilité, les deux cents années qui précédèrent la Tempête du Chaos ne furent qu'un bref répit avant la grande guerre.

Archaon

De manière assez ironique, l'incident qui devait presque aboutir à la destruction de l'Empire ne fut pas causé par un homme-bête ou un

LES NAINS ET LE CHAOS

L'un des chapitres les plus férocement discutés de l'histoire des nains concerne les nains du Chaos. Les nains nient toujours leur existence, mais leurs bravades et leur indignation de façade dissimulent une crainte profonde. Car en dépit de leurs dénégations, les nains du Chaos existent vraiment. Ils sont l'un des rouages de la machine de guerre du Chaos et participent à toutes les incursions. Les informations à leur sujet sont vagues, c'est le moins que l'on puisse dire, car si les nains ne se montrent pas très bavards là-dessus, les nains du Chaos le sont encore moins. Selon les hypothèses, dans l'enfance de la race naine, alors que la magie des runes n'était pas encore véritablement définie, quelques pionniers décidèrent de s'essayer à la manipulation d'énergies issues de la sorcellerie dans le but d'inclure ce fluide dans des runes. Certains se montrèrent prudents, conscients qu'ils étaient des dangers inhérents à l'utilisation de la magie. D'autres, en revanche, ne virent qu'un immense potentiel et l'exploitèrent imprudemment pour satisfaire leurs besoins personnels. Cela déclencha des dissensions entre les clans nains et l'un de ces clans quitta les autres pour s'en aller à l'aventure dans les Terres Sombres, à la recherche de réserves de magie toujours plus importantes pour alimenter leurs recherches. On ne sait comment, ce clan séparatiste fut complètement isolé des autres. Les Terres Sombres sont une région extrêmement rude, inhospitalière, effroyablement dangereuse. Coupés de l'aide de leurs frères de sang, ces renégats s'abandonnèrent entièrement au Chaos et à la vénération d'un dieu impie et cruel, Hashut le Père des Ténèbres.

Les nains du Chaos existent encore de nos jours, mais fort heureusement ils sont rares. On murmure que ce sont eux qui fournissent leurs armes et leurs armures aux maraudeurs du Chaos et les équipent de redoutables canons et d'autres machines de guerre innommables. On en sait peu à leur sujet mais, de temps à autre, des rumeurs filtrent de l'est, évoquant leurs diaboliques agissements ; ces rumeurs sont généralement colportées par les marchands qui voyagent sur la route de la Soie, à l'orée de leurs dominions.

démon des Désolations, mais trouva son origine dans l'Empire lui-même. L'homme qui devait devenir Archaon naquit quelques années après la fin de la Grande Guerre contre le Chaos et mena tout d'abord une brillante carrière de répurgateur. Il se rendit célèbre pour son habileté à débusquer et à exterminer les cultistes et les mutants. Il était puissant, très influent et, à ce titre, avait accès à un vaste savoir interdit. Dans les chambres fortes des sous-sols du temple de Sigmar, à Altdorf, sont conservées des quantités de grimoires blasphématoires et de traités hérétiques relatifs à la nature des dieux et du Chaos. Le *Recueil des Divinations célestines* est un volume qui renferme les délires d'un déséquilibré particulièrement dangereux, Nécrodomo l'Insensé. On ne connaît pas les détails précis de ces divagations – leur simple lecture rend fou – mais on pense généralement qu'elles recèlent des révélations sur les secrets du monde et la vérité sur la nature des dieux. On sait qu'Archaon lut cet ouvrage et son esprit bascula dans la folie ; il accusa les dieux d'imposture et déclara que tout ce qui lui avait été enseigné n'était qu'un affreux mensonge. Il s'enfuit de l'Empire en maudissant Sigmar et se mit à la recherche d'un moyen d'anéantir le monde. Il pensait y parvenir en retrouvant les six Trésors du Chaos, cités dans les écrits de Nécrodomo.

Les exploits d'Archaon sont rapportés dans des légendes ; elles racontent sa victoire contre Crocs de Flammes, le dragon du Chaos, et comment il dompta W'Soraych, le Palefroi de l'Apocalypse, ainsi que sa consécration, lorsqu'il reçut la Couronne de Domination. Les échos de ces terrifiants faits d'armes filtrèrent jusque dans l'Empire quand les sorciers et les prophètes eurent des visions au sujet de l'apocalypse qui se préparait, mais on considéra leurs prédictions comme des radotages de diseuses de bonne aventure effarouchées.

La tempête se déchaîne

L'attaque annoncée se produisit finalement en 2521. Menée par Surtha Lenk et Aelric Cyanwulf, une immense armée de guerriers du Chaos, de démons et de maraudeurs fondit sur le Kislev et écrasa les braves défenseurs kislevites avant de se déverser plus au sud, dans l'Empire. Profitant de leur avantage, ils anéantirent Wolfenburg, taillèrent l'armée du Hochland en pièces et poursuivirent leur chemin. Il fallut attendre la bataille de Mazhorod pour que l'Empire réussisse finalement à briser l'élan des envahisseurs et à les renvoyer là d'où ils étaient venus. Les habitants du Vieux Monde poussèrent un soupir de soulagement, imaginant qu'ils avaient réussi à faire reculer la menace. Ils avaient tort. L'armée de Lenk n'était qu'une avant-garde.

Volkmar le Sévère, grand théogoniste du culte de Sigmar, comprit le danger que représentait Archaon pour l'Empire. Il leva une cohorte de sigmarites fanatiques et persuada le Comte Électeur de Talabheim de lui accorder son soutien. Ensemble, ils formèrent une puissante armée dans l'intention d'arrêter cet arrogant seigneur de guerre. Les sigmarites se portèrent à la rencontre d'Archaon sur les terres glacées du Kislev. Ils combattirent valeureusement, mais Archaon, investi de la puissance des cruelles énergies du Chaos, tua le grand théogoniste d'un coup d'une brutalité inouïe avant de se retourner contre le reste des troupes qu'il massacra jusqu'au dernier homme.

Volkmar étant mort, le culte de Sigmar éleva Johann Esmer au poste de grand théogoniste. Esmer était très différent de son prédécesseur ; il était beaucoup plus préoccupé de politique que de sauver des âmes. Luthor Huss, son principal antagoniste, se lança dans une campagne destinée à discréditer le nouveau théogoniste. En réponse, Esmer accusa le prêtre-guerrier d'imposture et, avec l'aide d'une prêtresse de Sigmar de haut rang qui contrôlait la plupart des répurgateurs, il se mit à surveiller très étroitement les agissements de Luthor.

Huss, qui n'était pas du genre à se laisser enfermer, attira à lui des bandes de flagellants et de nouveaux convertis, un peu à la manière de Magnus deux siècles auparavant. Au cours de ses pérégrinations, il rencontra par hasard un forgeron nommé Valten qui ressemblait comme deux gouttes d'eau à Sigmar. En outre, le jeune homme avait la poitrine marquée du signe de la comète. Convaincu que le jeune homme était la réincarnation de Sigmar, Huss l'emmena à Altdorf pour y être reconnu par l'Empereur.

Tandis que Huss se dirigeait vers Altdorf à la tête de sa troupe, l'Empereur convoqua le Conclave de la Lumière afin d'obtenir de l'aide contre les armées du Chaos. Il invita les chefs d'État de tout le Vieux Monde à cette conférence où il leur exposa la situation dans laquelle ils se trouvaient tous. Les nains et les hauts elfes lui promirent aide et assistance, tout comme de nombreux autres dirigeants. Le Conclave leur permit d'établir un plan de défense et de renouveler leurs anciennes alliances.

Huss arriva finalement à Altdorf. L'Empereur se trouva alors dans une situation gênante. Il ne pouvait reconnaître cet homme comme la réincarnation officielle de Sigmar, mais il ne pouvait pas non plus le dénoncer comme mystificateur. Dans le premier cas, il risquait de compromettre sa propre légitimité et, en conséquence, d'affaiblir l'Empire. Dans le second, il risquait de faire voler l'Empire en éclats. Il décida de recourir à un compromis et confia Ghal Maraz, le marteau de Sigmar, symbole de l'Empereur, à Valten. Les deux chefs consacrèrent ensuite leur attention à l'armée ennemie qui s'approchait.

Leur avant-garde ayant ravagé le Kislev, Archaon et ses puissants généraux, à la tête de leurs légions, traversèrent les steppes glacées sans s'arrêter, notamment parce qu'Archaon était obnubilé par l'idée de détruire l'Empire ; il se moquait bien de Praag et de Kislev. Il abandonna Kislev à D'aggorn l'Exalté, ce qui lui laissa les mains libres pour se concentrer sur Erengrad. Les Kislevites réussirent à le tenir en échec pendant un temps, mais l'arrivée de berserks norses causa la perte de la ville qui fut ensuite rasée par les forces d'Archaon.

Ayant intégré les Norses à son armée, Archaon continua vers le sud et envahit l'Ostland. Là, ses légions se divisèrent en cinq armées,

chacune conduite par l'un de ses Indomptables Généraux. Haargroth, un guerrier du Chaos voué à Khorne, passa non loin de Wolfenburg qui ne s'était toujours pas relevée de l'assaut qu'elle avait subi l'année précédente. Melekh, un serviteur de Tzeentch, pénétra dans les Monts du Milieu pour assiéger la Citadelle d'Airain et prendre le contrôle de la route du Nordland. Feytor, l'un des élus de Nurgle, envahit le Hochland tandis que Styrkaar, champion de Slaanesh, tenait la route de la Vieille Forêt contre les armées d'Hergig et de Talabheim.

Ayant placé ses armées, Archaon se dirigea droit vers Middenheim. Il fut retardé un moment par les chevaliers du Sang de Sigmar et l'armée du Middenland, mais les hommes-bêtes se ruèrent hors de la Drakwald et repoussèrent les défenseurs jusque sous les remparts de Middenheim. La ville fut bientôt cernée de toutes parts. Archaon ne voulait pas renoncer, même devant cette cité réputée imprenable, car il brûlait d'un désir forcené d'anéantir la religion sigmarite et il savait que, pour y parvenir, il lui fallait d'abord réduire en cendres la cité qui avait couronné Sigmar. La victoire ultime lui appartiendrait lorsqu'il éteindrait la Flamme Sacrée d'Ulric. L'humiliation serait terrible pour ce dieu et cela permettrait à Archaon de convertir ses adeptes au culte des Dieux Sombres.

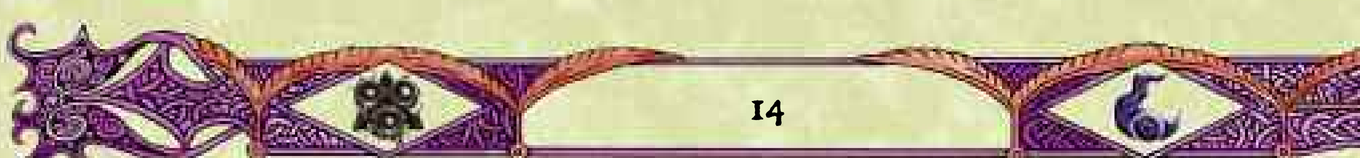
La fin du monde est évitée

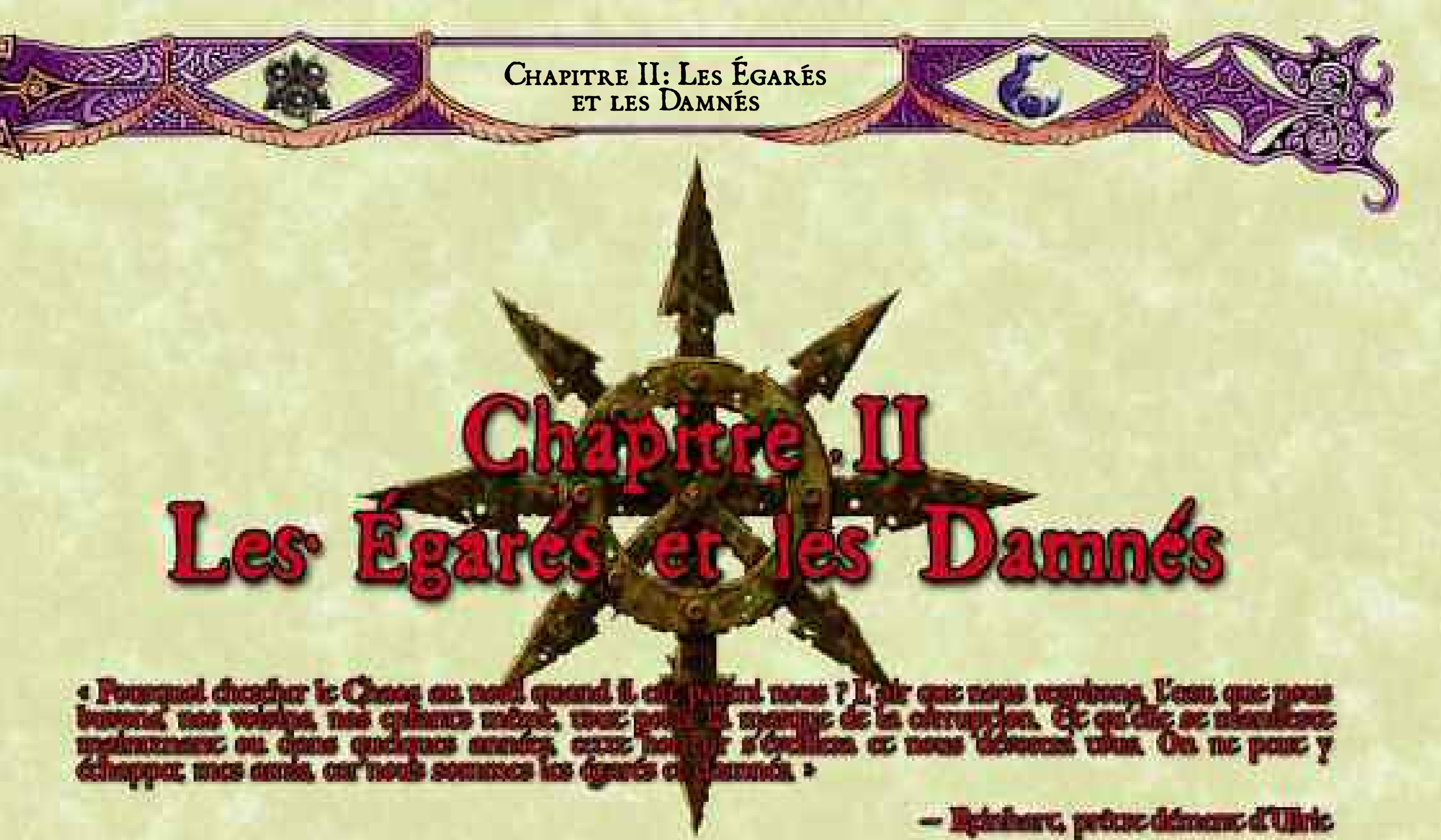
L'Empire semblait condamné, mais grâce aux forces combinées des impériaux, des elfes, des nains et des Bretonniens, conjointes à l'invasion fort opportune des hordes des peaux-vertes et au soulèvement des morts-vivants, les légions d'Archaon ont finalement été vaincues. Elles ont dû battre en retraite au cœur des Monts du Milieu, dans la Drakwald et aussi dans le Pays des Trolls, où elles préparent leur prochaine attaque.

Même vaincues, les légions d'Archaon continuent à répandre la mort et la misère dans tout le nord de l'Empire. Les provinces de l'Ostland, du Hochland et du Middenland ont toutes été durement touchées et des dizaines de milliers de réfugiés essayent à présent de survivre à la famine. Les cas de folie se généralisent, les esprits fragiles cèdent devant les abominations qui servent le Seigneur de la Fin des Temps et de nouveaux adeptes des Puissances de la Déchéance apparaissent parmi les victimes. Dans la Drakwald, les bêtes du Chaos sont toujours extrêmement actives, rôdant dans les ténèbres de la forêt et s'attaquant aux villages isolés qui ont réussi par miracle à échapper aux destructions de la guerre. Mais il y a pire : les skavens s'agitent et la Citadelle d'Airain est à présent la forteresse des guerriers du Chaos. Middenheim est toujours debout, mais elle n'est pas sortie indemne de la guerre. Les skavens fomentent leurs complots dans le labyrinthe de galeries qui courent sous la cité et la population se débat pour réparer les conséquences du carnage de la guerre et lutter contre la corruption laissée par les assiégeants.

Ce que l'avenir nous réserve

La défaite d'Archaon marque le début d'une époque bien sombre. À l'évidence, la menace du Chaos n'est pas écartée. Elle est bien plus redoutable qu'elle ne l'a jamais été. Ce n'est qu'une question de temps avant que les hordes ne se ruent à nouveau à l'attaque et lorsque cela se produira, qui peut dire si l'Empire sera capable de remporter la victoire une nouvelle fois ?





Plus que la menace des armées de guerriers en armure noire dévalant des Désolations du Chaos ou que celle des cultistes qui dévoient les fibres morales de l'Empire, c'est la perspective de la mutation qui terrifie les habitants du Vieux Monde. Il s'agit tout simplement de la menace la plus personnelle que posent les Sombres Puissances, l'érosion de l'être au profit de l'infamie effervescente du Chaos. On ne peut jamais savoir qui cache une étrange corruption de la chair derrière une chemise bouffante ou des braies crasseuses. Un voisin pourrait cacher une abomination dans sa cave, tandis que tout le monde croit avoir entendu les horribles cris d'une mère pondant une bête pervertie. La menace de la contamination physique est omniprésente et tous les peuples du Vieux Monde sont à l'affût des premiers symptômes de la corruption.

Qui peut dire avec certitude pourquoi apparaît une mutation? Certains disent qu'elle fait suite à une faute morale. D'autres parlent d'une malédiction. D'autres encore y voient un châtiment des péchés des mortels. Quelle qu'en soit la cause, la mutation se répand comme une traînée de poudre et si les répurgateurs et les honnêtes citoyens font de leur mieux pour anéantir les mutants où qu'ils pointent le bout du nez, leurs efforts ne suffisent pas à endiguer la déferlante de corruption qui menace de contaminer le Vieux Monde.

Étendue de la contamination

La vigilance ne suffit pas. Les bûchers des répurgateurs ne consument qu'un nombre réduit de mutants. Les chasseurs de sorcières consacrent en effet bien plus de temps à éradiquer d'autres menaces, comme les morts-vivants, les hommes-bêtes et les sorciers renégats. Et même s'ils se vouaient totalement à l'extermination des âmes mutantes, ils ne parviendraient jamais à toutes les détruire, car la lutte contre le Chaos est perdue d'avance.

Les causes de la mutation

Dans le cadre de la prévention contre la propagation de la corruption physique, les siècles ont vu les hommes tenter de répertorier les catalyseurs du changement. Vous trouverez ci-après un échantillon des causes des mutations. Il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive, car les voies des Puissances de la Corruption sont nombreuses et insidieuses.

Contamination fœtale

«Après avoir franchi la porte ouest de Nuln pour reprendre mon périple vers le nord et Altdorf, je suis passé près d'une masure dans le quartier le plus vil qui soit, le Taudis. Dans les rues obscures de ce lieu sinistre se traînent toutes sortes d'individus décrépits, des âmes qui n'ont probablement jamais vu la lumière purificatrice du très saint Sigmar. Alerté par quelques visions étranges et des anomalies carnées, j'ai demandé à un passant quel genre de créatures pouvait hanter ces ténèbres. Sa réponse? Des damnés, des laissés-pour-compte, des oubliés. Des êtres que la plus extrême des cruautés séparait des autres dès la naissance. Il ajouta que les répurgateurs déboulaient parfois dans ces rues pour passer les blasphèmes les plus outrageants au fil de l'épée.»

— Alden Kriesthoff, marchand

Il n'est rien de plus tragique que de voir le produit de l'amour souillé par la corruption, mais de plus en plus d'enfants sont chaque année ainsi pervertis par la terrible puissance des Dieux Sombres. Les tares ne sont pas bénignes, non, ces créatures sont de véritables abominations monstrueuses, plus proches de bêtes que d'humains, l'incarnation du mal. D'étranges maladies apparaissent sur la chair tendre et innocente de ces enfants perdus. Un bébé naît avec des pattes de coq en guise de jambes ou un troisième œil au milieu du front. Des tentacules, de la fourrure, une taille improbable, des traits bestiaux, des siamois liés l'un à l'autre par une chair pervertie, voire pire encore. Les honnêtes habitants du Vieux Monde connaissent leur devoir et n'hésitent pas à trancher la tête de ces créatures malgré leur jeune âge pour juguler la corruption. Mais l'esprit mortel est faible, marqué par la tentation et une affection mal placée. Des parents mal informés vont abandonner leur enfant au fin fond des bois ou dans un couffin de roseaux, sur une rivière qui le mènera Sigmar seul sait où. Dans les villes, les parents laissent coupablement leur rejeton dans les égouts ou les ruelles des quartiers les plus misérables. Les plus inconscients tentent de cacher leur progéniture et s'efforcent désespérément de faire croire à tout le monde que le chérubin n'a rien d'anormal.

Mais ces actes soi-disant miséricordieux produisent le résultat inverse. Quelle vie un mutant peut-il espérer? Quel droit a-t-il de vivre sous le fanal de la gloire de Sigmar? Non, avec leur pitié déplacée, ces parents bien intentionnés ne font que précipiter l'inévitable et

invoquer le désastre sur leurs propres têtes en empirant une situation déjà dramatique. Ces enfants perdus se rassemblent avec leurs semblables, tirant les fruits gâtés des plus sombres des puissances pour harceler les justes et les vertueux.

La tentation d'épargner le fruit de sa chair est grande. La plupart des hommes et des femmes perdent leurs moyens quand ils doivent assumer la responsabilité d'éliminer leur rejeton corrompu. Si grande est l'influence des Dieux Sombres qu'elle touche le cœur et l'esprit de pères et de mères pourtant pieux. Et chaque fois qu'un parent faillit à son devoir, la terrible puissance des forces abjectes du nord croît un peu plus.

Protéger la matrice

Les habitants du Vieux Monde ont toutes sortes de remèdes pour s'assurer que leurs bébés naissent robustes et sains. Ils ne s'avèrent guère concluants (certains étant même dangereux pour la mère), mais la peur d'enfanter un mutant est plus forte que toutes les autres considérations.

Le traitement le plus populaire consiste pour la mère enceinte à se badigeonner le ventre de graisse animale une fois par semaine. Cette application est censée protéger l'enfant des vapeurs importunes et lui assurer une bonne santé. Les mères qui oublient ou sautent une semaine peuvent rattraper le coup en buvant un litre de sang de bœuf mélangé à du lait de chèvre. Parmi les autres mesures préventives, on préconise de ne jamais se tenir directement sous la lueur de Morrslieb, cette lune projetant une lumière morbide. Les mères peuvent également se rendre en pèlerinage dans un temple de Shallya et y recevoir la bénédiction d'une prêtresse.

Mais même les femmes les plus vigilantes peuvent enfanter un dégénéré et celles qui les entourent ne manquent pas de guetter le moindre symptôme ou indice inquiétant dans les derniers mois de la grossesse. Parmi les fâcheux présages, on compte les nids de moineau dans l'avant-toit et les araignées s'approchant de la mère le matin de la naissance. Les enfants qui naissent une nuit où Morrslieb est pleine sont presque toujours touchés, c'est pourquoi les sages-femmes font de leur mieux pour ralentir l'enfantement et qu'il se prolonge jusqu'au matin, quand les rayons purificateurs du soleil viennent chasser la souillure.

Changepeaux

Il arrive qu'un enfant paraisse normal durant les premières années de sa vie, avant l'apparition d'altérations physiques. Ses yeux changent de couleur, son visage s'allonge ou des cornes lui poussent sur le front, signes les plus courants d'une terrible anomalie. Ces enfants, que l'on appelle les changepeaux, sont censés être brûlés sur-le-champ quand se révèle leur tare, mais rares sont les parents qui sont prêts à condamner ainsi leur fils ou leur fille, préférant plutôt l'abandonner dans quelque lieu isolé en pleine nature. Chaque fois, ces âmes perdues finissent dans une harde d'hommes-bêtes et, trop souvent, l'enfant retourne quelques années plus tard dans son village pour se repaître de la chair des parents qui l'ont épargné. Pour plus de renseignements sur les changepeaux, veuillez consulter le **Chapitre VII : Les bêtes du Chaos**.

Idée d'aventure : accident de naissance

Une nuit, alors que les personnages joueurs font escale dans un village reculé en rase campagne, ils sont réveillés par un gémissement. S'ils vont voir de quoi il retourne, ils trouveront une foule amassée autour d'un taudis. Quelques instants plus tard, une sage-femme au visage blême sort de la masure un paquet tortillant entre ses bras. Il n'est pas besoin d'une explication : l'enfant est un monstre et la sage-femme ne fait que son devoir. Si l'un des personnages pense à filer la femme, il découvrira qu'elle va confier le bébé à un groupe de silhouettes encapuchonnées dans l'ombre des arbres. Elle leur donne le paquet et se hâte de rentrer au village. Qui sont ces individus ? Des hommes-bêtes, des cultistes, ou pire encore ?

Environnement

« Et ainsi étaient réunis à Mordheim, la veille de sa destruction, tous les péchés des hommes, tel le furoncle qui fait converger tous les poisons du corps, prêt à être percé par le scalpel du chirurgien. »

— Bernhardt Hal, général répurgateur

Les Sombres Puissances ont le bras long. La caresse des dieux peut corrompre la terre comme elle peut pervertir les mortels. Les sites




Table 2-1: Environnements corrompus

PC	Fréquence	Difficulté	Effets	Jets d'incantation
Aucun	Jamais	—	Aucun	Normal
Négligeable	1 fois/an	Assez facile (+10%)	Sensations troublantes (aucun effet)	Normal
Faible	1 fois/mois	Moyenne (+0%)	Lancez une fois les dés sur la **Table 3–1 : mutations**	Normal
Modéré	1 fois/semaine	Assez difficile (–10%)	Lancez une fois les dés sur la **Table 3–1 : mutations**	+1 dé
Important	1 fois/jour	Difficile (–20%)	Lancez une fois les dés sur la **Table 3–1 : mutations**	+1 dé
Intense	1 fois/heure	Très difficile (–30%)	Lancez deux fois les dés sur la **Table 3–1 : mutations**	+2 dés

ainsi marqués le restent, même quand les Royaumes du Chaos battent en retraite, après chaque Incursion. Les abjects sortilèges et rituels des magi dévoient leurs environs. Et sans raison apparente, la terre sauvage trahit l'ordre naturel des choses, pourrissant et se déformant au gré du murmure des ricanements des Dieux Sombres. Pénétrer dans un tel site de blasphème s'avère dangereux pour tous, y compris les plus purs des hommes, l'air pouvant semer les germes du changement dans le cœur de ceux qui parcourent trop longtemps ces contrées.

Les sites les plus couramment corrompus ne sont probablement autres que les villes. Les armées du Chaos ont de bonnes raisons de concentrer leurs attaques sur ces foyers de population, comme elles le firent durant la Grande Guerre contre le Chaos ou, plus récemment, pendant la Tempête du Chaos. Chaque invasion coïncide avec une flambée d'énergies magiques dans les royaumes frénétiques qui s'étendent au-delà des Désolations du Chaos, énergies qui corrompent tout ce qu'elles touchent.

Les villes sont également le foyer de mutations, pour d'autres raisons. Dans la plupart des cités du Vieux Monde, la médiocrité des conditions de vie est proportionnelle à la taille de la communauté. Nulle ville n'est propre et la plupart, sinon toutes, sont surpeuplées de gens qui s'entassent en quête d'une vie meilleure. Ces conditions déplorables se prêtent allégrement à toute la palette de la malice humaine, qui est elle-même un parfait vecteur de désespoir, d'amertume, de colère et de jalousie, les pierres angulaires de la corruption. La frustration devant un tel destin et le spectacle de la noblesse décadente, avec ses carrosses magnifiques et ses demeures fortifiées, ne font que nourrir la rancœur et la haine. Certaines personnes se tournent alors vers les cultes pour noyer leurs soucis. La plupart n'ont aucune idée des puissances qu'ils servent, tandis que d'autres laissent simplement leurs émotions les ronger jusqu'à ce que leur corps se rebelle et que saillisse un horrible tentacule ou un pédoncule oculaire.

De nombreux érudits estiment que cette tendance à la mutation des environnements urbains n'est qu'artificiellement élevée, en raison de la forte densité de population. Plus il y a de gens dans une zone, plus il y a de risques qu'une mutation y émerge. Comme preuve, ils se basent sur les dizaines de communautés du Vieux Monde qui donnent naissance à leurs propres mutants, ce qui indique clairement que la mutation n'est pas l'apanage des foyers urbains.

Pour étayer encore la théorie de la puissance insidieuse du Chaos, il suffit d'observer les manifestations de cette souillure sur la terre elle-même. De nombreux voyageurs relatent des paysages déformés où les arbres suintent d'un immonde liquide ocre et où la terre gémit son malaise. D'étranges créatures y abondent, telles que celles qu'on a repérées dans les Désolations ou d'autres, parfois capturées par des chasseurs. Les histoires de daims à trois yeux, de lapins cornus, de tortues parlantes et d'amphisbènes ne manquent pas.

Si la nature et la ville semblent se prêter au développement des mutants, les sites vraiment féconds restent rares. On ne tombe pas par hasard sur une clairière peuplée de pourriture vivante. Parmi ces lieux, néanmoins, certains ont muté sous l'influence de l'homme. Il peut s'agir de sites accueillant autrefois les activités d'un culte ou de lieux où est tombé un serviteur particulièrement virulent des Sombres Puissances. Certains renferment une crypte ancienne qu'il vaut mieux laisser en paix, sous peine de réveiller le mal, tandis que d'autres cachent des poches de pierre magique, comme celles qui contaminèrent la cité maudite de Mordheim. Ces sites sont heureusement peu courants et les répurgateurs ne tardent généralement pas à venir les débarrasser de toute corruption dès qu'on en découvre l'existence.

Praag

La cité kislevite de Praag est peut-être le meilleur exemple d'environnement infesté par le Chaos. Cette ville autrefois prestigieuse, avant-poste fortifié qui tint longtemps contre les assauts répétés des Désolations du Chaos et les déprédations des pillards, n'était pas préparée à faire face à ce qui allait un jour se déverser depuis la contrée changeante. Au cours de ce qui fut plus tard appelé la Grande Guerre contre le Chaos, l'Œil sombre et tourbillonnant des Royaumes du Chaos s'ouvrit et des nuages noirs d'énergie infernale balayèrent les plaines, ouvrant la voie aux démons galopants et aux armées de guerriers du Chaos venus semer la destruction.

La tempête s'abattit sur la ville, corrompant chaque pierre de sa muraille et transformant en mutant chaque homme tapi dans son enceinte. Praag devint la cité des âmes perdues. Cette influence ne sévit cependant pas longtemps. Magnus et ses armées se rendirent sur place pour affronter les envahisseurs, repoussant la horde haineuse pour libérer une nouvelle fois

Règle optionnelle : exposition aux éléments corrompus

Un site souillé par le Chaos a le pouvoir d'affecter les mortels qui y passent, et encore, seulement s'ils y restent assez longtemps. Toute zone géographique est associée à un Palier de Corruption (PC) allant de «aucun» à «intense». Le PC détermine la difficulté et la fréquence des tests de Force Mentale joués pour résister aux effets du Chaos. Quand un personnage manque un tel test, il souffre des effets indiqués. Enfin, le PC peut se manifester lorsqu'on lance un sort, ajoutant des dés supplémentaires aux jets d'incantation. Pour plus de détails, veuillez consulter la **Table 2–1 : environnements corrompus**.

Les zones géographiques peuvent avoir n'importe quelle taille et n'importe quelle intensité chaotique. Certaines n'ont pas une intensité uniforme, la force du Chaos se précisant quand on s'approche de la source de la contamination. Plus la corruption est grande, plus petite est la zone, car si le Chaos veut tout pervertir, il doit concentrer son influence.

Certaines zones, comme les Désolations du Chaos, les monolithes et les pierres gardiennes des elfes, obéissent à des règles spéciales et sont traitées dans le détail, plus loin dans cet ouvrage.

Une zone corrompue s'étend progressivement, créant des parcelles de moindre intensité émanant de la source (souvent, mais pas systématiquement, un fragment de malepierre ou un site impie qui servait autrefois à honorer les Puissances de la Déchéance). Les flammes restent le moyen le plus efficace de débarrasser une zone de sa corruption. Il faudra la brûler pendant un certain nombre de jours égal au nombre de crans au-dessus de «aucun». Ainsi, un site dont le PC est «important» devra être incendié au moins quatre jours avant d'être purgé de toute corruption. Dans la plupart des cas, les effets de ces éradications ne sont pas permanents, les terrains pervertis exprimant leur désir tenace de le rester.

les terres du Kislev. Personne n'était cependant préparé à ce qu'ils découvrirent à Praag : une cité où le mot sain ne voulait plus rien dire. La chair humaine se mêlait à la pierre, d'étranges liquides suintaient entre les pierres des rues et les morts étaient empilés comme du bois de chauffe. Démons et autres viles créatures se tapissaient dans les ruelles sombres et l'essence de la corruption imprégnait toute la cité. Les Kislevites épaulés par les Impériaux nettoyèrent la ville de leur mieux et la rebâtirent sur les fondations brisées du passé. Mais leurs efforts ne suffirent pas, car aujourd'hui encore, Praag est un foyer du mal et des ténèbres.

Protéger la terre

Quand ils découvrent une zone contaminée par le Chaos, les répurgateurs érigent un cordon sanitaire pour endiguer le développement de la souillure. En ville, ils bloquent généralement l'accès à des quartiers entiers, tandis qu'ils mettent une communauté ou une parcelle de forêt en quarantaine dans les régions moins civilisées. Associant soldats du temple et milice locale, ils purgent le secteur en y brûlant tout. Des prêtres invoquent également les dieux pour repousser les esprits impies qui sont à l'œuvre. Et parfois, la terre se rebelle.

Idée d'aventure : Le bois maudit

Au sein de quelques collines abandonnées abritées par les gigantesques arbres de la Drakwald, se trouve un site qui semble… touché. L'herbe frêle semble s'écarter devant les pas des voyageurs, de même que les branches, et le soleil faiblit au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans cette dépression. Les collines elles-mêmes ressemblent à un amoncellement de verrues sur lesquelles poussent des arbres rabougris et, de la terre rouge, telles des dents pourries dans la bouche d'un indigent, émergent des pierres recouvertes d'une mousse étrange.

Les trappeurs se rendent rarement par ici, le gibier n'y étant pas abondant, mais les quelques chasseurs qui ont visité les lieux racontent qu'on y trouve des rochers étrangement agencés en cercle autour d'un autel. Sans surprise, du sang séché macule une dalle en pierre qui tient miraculeusement en équilibre sur deux autres rocs. Outre cet aspect dérangeant et le frisson macabre qui parcourt la peau de tout observateur, rien ne permet de certifier que le site est le théâtre d'une activité. Mais la nuit, quand Morrslieb est pleine et brille de tous ses feux, des êtres émergent des arbres et du sol pour danser. Les gens des alentours feraient bien de rester chez eux ces soirs-là, car ces choses iront à eux.

Quand les personnages joueurs traverseront la Drakwald, ils passeront par Knopf, un petit hameau isolé en lisière de forêt. Ils trouveront des villageois en pleine dispute. Saisissant quelques mots épars, les PJ devraient comprendre que le conflit est parti d'un enfant disparu. Il semblerait qu'Alton, un trappeur, a perdu sa fille en bordure des bois. Celle-ci jouait tranquillement quand une chose s'est emparée d'elle. Alton hurle son inquiétude et sa terreur, mais les villageois refusent de l'aider, lui rappelant que la lune croît. Si les PJ offrent leur aide, ils devront s'aventurer dans ce bois maudit et affronter le mal qui s'y tapit.

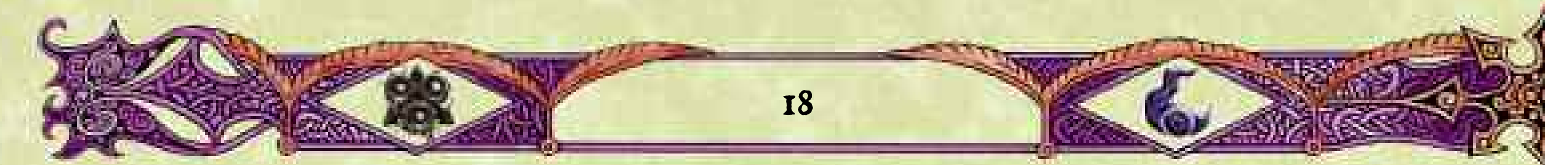
Savoir interdit

«Ce n'était qu'un livre ! Je jure que je n'avais aucune idée de ce que ça pouvait être. Attendez, attendez, laissez-moi vous expliquer… Je l'ai acheté au libraire du bourg. Je suis un collectionneur, vous savez. Mais c'est vrai ! Ne me brûlez pas… Je vous en prie, écoutez-moi ! Cette marque ? Une verrue, rien de plus. Je vous en supplie, ne me brûlez paaaaas !»

— Derniers mots d'Abelhoff Vanderhoffen, reconnu coupable de mutation

Les prêtres de Sigmar nous enseignent que, de la même manière que la bouche avale la nourriture et l'eau pour sustenter le corps, les oreilles et les yeux ingurgitent les informations pour nourrir l'esprit. Quand on mange une tourte à la viande gâtée ou que l'on boit un vin douteux, on peut tomber malade, voire en mourir selon la virulence du produit. De même, l'esprit peut sombrer quand des pensées et des paroles abjectes lui sont délivrées. Quand elle consomme trop d'impuretés, l'âme peut dépérir et mettre l'équilibre naturel du corps en danger, jusqu'à ce que celui-ci manifeste la corruption de l'esprit par une mutation.

Que ces mises en garde religieuses renferment ou non quelque vérité, certains livres détiennent en effet un certain pouvoir malsain, capable de pervertir le corps en y insinuant les viles énergies du Chaos à chaque page. Ces ouvrages ont eu raison de plus d'un mystique un



peu trop curieux, qui en a perdu la raison et l'intégrité de sa chair. D'autres livres peuvent paraître inoffensifs jusqu'à ce qu'on examine l'encre. Un mélange de malepierre et d'urine produit une encre chargée d'énergie qui calcine le vélin. Celui qui consulte un tel manuscrit s'expose aux effets ravageurs de la pierre maudite, qui pénètre insidieusement dans ses veines. Ces contaminations ne sont jamais rapides. Elles infectent progressivement le corps et l'esprit du lecteur au fil des mois. Il y a plusieurs années, un culte du Chaos imprima une liste de meurtriers, indiquant leurs crimes et l'arme choisie. Peu de temps après, cet ouvrage à deux sous se retrouva sur le marché et la folie commença à s'emparer de la population, les lecteurs se transformant en misanthropes sanguinaires, hurlant et se défoulant sur tout ce qui leur passait à portée. Il fallut plusieurs mois aux répurgateurs pour isoler la source de cette nouvelle calamité. Une fois qu'ils eurent récupéré toutes ces brochures, ils s'en servirent pour alimenter le bûcher qui allait en consumer toutes les victimes.

Le temple de Sigmar d'Altdorf

Rivalisant avec les magnifiques Collèges de Magie, le temple de Sigmar d'Altdorf est une bâtisse impressionnante. Il fut conçu et édifié par des réfugiés nains qui voulaient un peu de sécurité au sein de la capitale de l'Empire. Bien qu'il soit massif et se dresse sur plusieurs étages, l'aspect le plus fascinant du temple ne se trouve pas dans ses centaines de vitraux ou ses arcs-boutants, mais dans les souterrains qu'il domine.

Loin des yeux des mortels se terrent des salles protégées, conçues pour séquestrer les écrits les plus dangereux et dommageables de l'histoire. Elles renferment pratiquement dix siècles de travail acharné des prêtres et des répurgateurs pour récupérer et cacher ces textes hérétiques. Ils auraient pu les brûler, mais pour une raison ou une autre, ils ne l'ont pas fait, les estimant probablement trop horribles (ou trop clairvoyants) pour alimenter les flammes. C'est ainsi que ces milliers de pages sont à l'abri de ces souterrains, gardés par des fanatiques aveugles et muets.

Parfois, ces chambres fortes s'ouvrent pour qu'un membre éminent du culte puisse consulter les écrits et y apprendre un détail important sur l'ennemi. Mais seuls ceux dont la conviction est la plus pure et ferme sont admis à l'intérieur. Les choses vont ainsi depuis qu'un templier sans nom a pénétré ce lieu secret afin d'y lire les textes abominables de Nécrodomo, peu de temps après la Grande Guerre contre le Chaos, pour disparaître dans la foulée. Malgré tous les efforts déployés pour protéger ces écrits, il finit toujours par y avoir des fuites, et donc des désastres. Chaque fois qu'un livre disparaît, des copies sont diffusées et le mal se répand parmi les gens bien intentionnés de l'Empire et d'au-delà.

Tomes corrompus

Les règles concernant les effets produits par les ouvrages corrompus par le Chaos sont incluses dans la description du livre. La plupart des textes interdits confèrent des points de Folie, mais certains engendrent carrément des mutations. Vous trouverez au **Chapitre V: Les instruments du Chaos** quelques exemples de tels écrits.

Idée d'aventure: le syndicat des mineurs

Un groupe de mineurs ayant perdu leur demeure au cours de la guerre ont prévu de forcer les coffres de l'Empereur pour y prendre quelques piécettes. Ils creusent les parois des égouts, persuadés que la fortune qu'ils recherchent se trouve à proximité du temple sigmarite. Mais quand ils finissent par transpercer une cloison, au lieu de trouver des montagnes d'or et de gemmes, ils découvrent des livres, des centaines et des centaines de livres. L'expédition leur semble soudain tourner au fiasco, jusqu'à ce que l'un d'entre eux estime que ces bouquins pourraient leur apporter la fortune, à condition de trouver le bon acheteur. Les mineurs emportent alors autant de tomes que possible et quittent Altdorf à la hâte.

Les Templiers de Sigmar prennent connaissance de la brèche deux jours plus tard, mais les répurgateurs sont déjà disséminés à travers l'Empire. Plus les jours passent sans retrouver les écrits, plus le risque et l'exposition de la population grandissent. Ils se tournent donc vers des agents extérieurs au temple, tels que les PJ. Quelles horreurs les personnages vont-ils découvrir dans leur traque des ouvrages manquants? Que feront les répurgateurs quand les PJ leur rapporteront les livres?

La magie

«La frontière est ténue entre les marques occultes laissées sur les magisters et la corruption qui se manifeste sur l'esprit et la chair des envoûteurs et des thaumaturges. Dans le cas des magisters, les marques occultes sont inévitables, effets secondaires imposés par la proximité des Vents de Magie. Mais ceux qui frayent avec la magie noire sont récompensés par la corruption de la chair et de l'âme pour avoir voulu toucher à l'interdit. Il est donc de notre devoir d'accueillir ceux qui naissent avec le talent dans les locaux sacrés des Collèges, afin de cultiver leurs pouvoirs, de former de nouveaux magisters et de servir les intérêts de nos estimés Ordres.»

— Paulo Elias, magister de l'Ordre Lumineux

Il n'est pas déraisonnable de craindre les magisters. Chaque fois qu'ils touchent aux Vents, ils risquent leur vie. Mal contrôlés, les Vents peuvent engendrer des ravages chez le sorcier, démolir son corps, mais aussi son esprit, voire son âme mortelle. Ce sont ces risques qui ont poussé Magnus le Pieux à appuyer la formation des Collèges. Il ne s'agissait alors aucunement d'une récompense pour services rendus, mais d'une excellente occasion d'obliger les sorciers de l'Empire à respecter leurs vœux de loyauté envers une organisation qui devait son existence à la nation qui l'abritait et qui l'abrite encore.

Les Collèges de Magie préconisent la prudence, mais les plus circonspects des magisters risquent tout de même la damnation chaque fois qu'ils emploient la magie. Un sort loupé peut facilement provoquer une défaillance magique qui peut être bénigne, comme des intestins récalcitrants, mais parfois bien plus sinistre, comme une possession démoniaque dont le magister n'a même pas conscience. Pire encore, une magie mal maîtrisée peut entraîner une corruption de l'esprit et du corps. De nombreux magisters ont sombré dans la folie pour avoir pratiqué leur art.

Bien que les magisters et les apprentis soient sujets à l'influence corruptrice du Chaos, les Ordres ont fait en sorte de s'assurer que les risques soient minimisés, en encourageant notamment un recours conservateur de la magie, sans faire trop souvent appel aux Vents. Mais le véritable risque réside chez les renégats, c'est-à-dire les sorciers de village, les envoûteurs et les malfaisants thaumaturges. Ces sorciers vont de nuisibles à rebelles, voire diaboliques, certains se réjouissant de pouvoir convoquer des démons et de mettre leurs pouvoirs au service du mal. Et le taux de mortalité de ceux qui touchent à la magie noire est particulièrement élevé. Tous ceux qui pratiquent la magie sans la bénédiction des Collèges de Magie sont condamnés à mourir sur le bûcher ou à être consumés par les pouvoirs qu'ils cherchent à maîtriser.

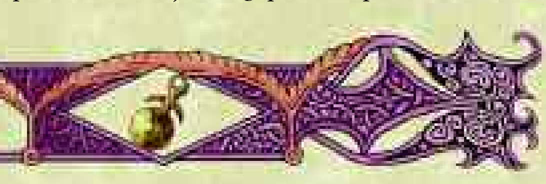
Les mutations au sein des Collèges

Les Ordres de Magie font de leur mieux pour éviter que leurs problèmes internes ne s'ébruitent. Néanmoins, des rumeurs transpirent, évoquant des mutants, des démons et des magisters noirs, ne faisant que participer à la crainte qu'inspirent déjà les magisters et leurs desseins obscurs. Beaucoup pensent que les magisters ont eux aussi leurs mutants et qu'ils seraient même plus nombreux que ce que l'on pourrait croire.

Les parents d'enfants acceptés dans un Collège de Magie perdent parfois le contact avec leur progéniture. Quand ils se renseignent auprès de l'Ordre, la version officielle leur apprend que les apprentis sont censés laisser leur ancienne vie derrière eux et se couper de ce qui les y liait. En vérité, certains apprentis disparaissent purement et simplement, soustraits à la tutelle de leur mentor dès qu'ils montrent le moindre signe d'instabilité ou de corruption.

La corruption par la magie

Un jet sur la table avancée de la Malédiction de Tzeentch (cf. **Appendice II**) peut engendrer une possession temporaire, voire une mutation. De plus, certains objets magiques sont porteurs de la





souillure du Chaos et peuvent transmettre leurs effets corrupteurs à leurs utilisateurs.

Idée d'aventure : la descente aux enfers

Un sorcier Flamboyant récupère le grimoire de magie noire d'un sorcier du Chaos et ne peut s'empêcher de feuilleter l'ouvrage avant de le détruire. Chaque page stimule son esprit, dans lequel s'insinuent des visions d'une puissance incroyable. Mais au bout de quelques instants, le livre l'emporte sur sa raison et le magister succombe à l'appel du Chaos. Une fois le grimoire terminé, il distingue clairement sa voie et s'y engage pour changer la face du monde.

Les personnages joueurs sont dans le même bourg que le sorcier Flamboyant et remarquent quelques bizarreries : le lait de vache tourne dès qu'il sort du pis, les nouveaux-nés présentent des mutations inquiétantes et les oiseaux tombent en plein vol, autant de symptômes de l'utilisation de la magie noire. Après enquête, ils apprennent la présence du sorcier Flamboyant et le conflit récent avec un thaumaturge. Malheureusement, le premier est parti pour Altdorf. Quelles sont les intentions du magister corrompu ? Les personnages vont-ils pouvoir l'arrêter à temps ?

Les épidémies

« Au cours de l'un de mes nombreux voyages, j'ai eu le malheur de passer par un village en proie à un accès de pourriture de Neiglish. Bien que formé aux arts de la médecine, je n'étais pas préparé à affronter ce que j'ai trouvé là-bas. Toute la population semblait sous l'emprise de l'inactivité. Le ciel paraissait plus sombre. Toute couleur avait quitté les feuilles automnales des arbres et les robes autrefois gaies des femmes. La tristesse, le désespoir et la détresse étaient aussi envahissants que les maladies qui s'insinuaient dans la chair en décomposition des victimes. »

— Machad, philosophe arabe, chirurgien et explorateur

Chez les habitants du Vieux Monde, le sentiment le plus courant est probablement le désespoir, ce parfait mariage entre la tristesse, le doute et la mélancolie. Cette résignation de chacun devant son destin, cette incapacité à se défaire des contraintes imposées par la naissance ou la chance. Et si l'injustice de la vie fertilise les germes du doute, ce sont les prémices de la maladie qui incarnent l'aspect fortuit et inexorable de la souffrance humaine.

La maladie ne connaît nul obstacle. Elle transperce les défenses les plus robustes et frappe le corrompu comme l'innocent. Il n'est contre elle aucune protection et quelles que soient les prières et les implorations du pénitent, elle terrasse les puissants comme les misérables. Il n'est donc pas étonnant que devant une puissance aussi souveraine et capricieuse, l'humain succombe aux sombres susurrations qui assaillent son esprit et cherche quelque salut pour soulager les affres de son corps qui se rebelle. C'est ainsi que les plus désespérés se tournent vers le sinistre confort de l'étreinte du Grand-père Nurgle.

La maladie suffit elle-même souvent à endiguer cette étrange et abominable éruption de mutants, car elle ne tarde pas à dissoudre leur enveloppe corporelle dans une agonie de lésions, de toux et de vomissements. Mais Nurgle se nourrit du désespoir et bien qu'il puisse d'une certaine manière apaiser la douleur, il ne fait que prolonger la capacité du corps à supporter plus longtemps l'épidémie. Plus l'influence de Nurgle est forte, plus les risques visibles de corruption sont grands, se traduisant par l'apparition d'une nouvelle calamité de la chair et le tourment du sujet jusqu'à ce qu'un répurgateur compatissant brûle ce corps pour libérer l'esprit de l'emprise du Chaos.

La pourriture de Neiglish

Bien que toute maladie puisse guider les mortels vers les bras accueillants du Seigneur de la Déchéance, la pourriture de Neiglish (cf. page 136 de *WJDR*) reste la plus efficace. Cette maladie virulente ravage l'organisme. Des bubons douloureux viennent crever les tissus les plus mous et s'accompagnent toujours d'une fièvre intense. De nombreux malades sombrent dans la folie ou se suicident pour éviter de connaître les pires effets de l'épidémie. La pourriture de Neiglish tue lentement, prenant parfois des semaines pour consumer ses victimes. Le pire est l'apparition systématique d'une mutation, si bien que même les victimes qui surmontent la maladie peuvent s'attendre à mourir dans les flammes des répurgateurs.

Les effets classiques de la pourriture de Neiglish obligent la victime à réussir un test d'Endurance chaque jour, sous peine de perdre 5% dans chaque valeur de caractéristique. Quand son Endurance est réduite à 0%, le sujet meurt. À la fin de chaque semaine, la victime acquiert une mutation, à déterminer sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle**.

Pour des effets plus accablants, la victime lancera 1d10 à la fin de chaque semaine, pour se reporter à la **Table 2–2 : effets de la pourriture de Neiglish**.

Cette maladie se transmet par contact. Il suffit qu'un individu infecté touche une personne saine pour transmettre l'épidémie. Il arrive parfois que la maladie apparaisse spontanément, mais on peut par

Table 2–2 : effets de la pourriture de Neiglish

1d10	Effet
1-5	Lancez les dés sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle**
6	Lancez deux fois les dés sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle**
7	Lancez deux fois les dés sur cette table, tout nouveau résultat de 7 devant être ignoré
8	Lancez trois fois les dés sur cette table, tout nouveau résultat de 8 devant être ignoré
9	Lancez les dés sur la **Table 13–4 : dons de Nurgle**
10	Le personnage se transforme en portepeste de Nurgle (cf. page 243) et devient un PNJ.





« Entends-moi et obéis
esprit haineux !
Je te chasse
par la force de mon bras,
par ma résolution sans faille,
par les flammes de mes mots.
Quitte le corps
de mon serviteur !
Que tu n'apparaisses plus,
fût-ce dans les rêves de nuit
ou les pensées diurnes !
Sois banni de ce lieu,
misérable prédateur,
immonde démon !
Nu, tu es proscrit,
le poil hirsute,
la fureur semoncée.
Ainsi, je te défais de ce monde,
je renverse tes étoiles
et je dissipe ta malveillante œuvre.
Toujours je me dresserai
contre les tiens,
et mon ire sera éternelle
contre ceux qui t'instruisent.
Car le soleil ne se couchera pas
pour les peuples de l'Empire,
tant qu'ils me garderont
et me nommeront leur Seigneur. »
« Ainsi Sigmar bannit-il l'esprit,
sa sorcellerie et ses sorts,
ses prières et damnations,
et le renvoya de la gloire
de ce très saint Empire. »

— Extraits des *Admonitions de Sigmar*

ailleurs l'attraper de diverses manières, notamment en étant frappé par un champion de Nurgle infecté, en marchant dans une flaque visqueuse laissée par un grand immonde ou en touchant une tête de mort de Nurgle. Par bonheur, il est rare d'être ainsi exposé à l'affection.

Un monde hostile

Ceux qui sont victimes d'une maladie trouvent rarement le soutien de leurs congénères du Vieux Monde. Les épidémies sont suffisamment dangereuses et présentes, alors inutile d'aller en plus s'y exposer. Pour combattre le développement de la contagion, certains villages n'hésitent pas à chasser les malades de la communauté à la pointe de l'épée, les obligeant à partir avant que la situation ne se détériore, sous peine d'accélérer leur funeste destin. Les malades d'une même épidémie se réunissent alors entre eux, en groupes de nomades qui errent de bourg en bourg, pour ne trouver que des portes closes et des mines peu accueillantes. Pire, les lois de l'Empire stipulent que ceux qui souffrent d'une épidémie doivent porter de lourdes cloches autour du cou ou sur le dos, qu'ils doivent faire tinter tout en scandant « Contagieux ! » pour avertir les individus sains de leur approche.

Quand l'épidémie est déjà trop répandue, ces mises en garde ne servent plus à rien et la tactique la plus courante consiste à contenir la communauté à l'aide d'une quarantaine. Quand se déclarent de telles contagions, le temple de Shallya prend en charge les malades et les mourants, œuvrant pour insuffler de l'espoir et apaiser la souffrance. Mais malgré leurs efforts, la plupart des prêtresses tombent à leur tour malades. Conscients de l'inefficacité de ces mesures pour combattre les épidémies, les dirigeants et les répurgateurs établissent un cordon sanitaire, du même type que ceux des Bretonniens pour endiguer la peste rouge. Toute victime qui transgresse cette limite est simplement abattue. Le cordon reste en place pendant un certain nombre de mois, jusqu'à ce que l'on ait plus à déplorer le moindre cas d'infection. Bien souvent, les observateurs n'ont aucun moyen de deviner l'état de la communauté et les villageois sont obligés de forcer le passage pour ne pas mourir de faim, connaissant alors une mort rapide au fil de la hallebarde d'un soldat.

Idée d'aventure : le cas étrange d'Osterlaff

Alors qu'ils évoluent dans les environs de Nuln, les personnages joueurs se retrouvent dans un minuscule hameau du nom d'Osterlaff. Absente des cartes et totalement décrépite, cette communauté n'est guère plus qu'un amas de masures pourrissantes habitées par des paysans édentés. Les PJ remarquent que le moindre villageois semble souffrir d'une affection ou d'une autre. Ils sont en effet tous plus ou moins en proie à la maladie, ce qui ne semble pas les accabler outre mesure. Après quelques discussions avec les gens du cru, les personnages apprennent que ces hommes et femmes souffrent tous de cette épidémie sous des formes diverses, depuis aussi longtemps que remonte leur mémoire. Néanmoins, personne n'y a jamais succombé. Les héros ne s'en doutent pas, mais les villageois sont les sujets expérimentaux d'un magister noir qui puise dans la magie de Nurgle pour trouver un moyen de prolonger son existence. Ses recherches sont plutôt fructueuses en l'état, même s'il souffre lui-même d'horribles maux d'estomac.

Possession

«Tout ce qui vit est, à un niveau ou un autre, un tabernacle pour les énergies pures de la magie, et chaque créature mortelle est autant un réceptacle pour la sorcellerie qu'elle en est un générateur. Plus grandes sont les réponses émotives, l'intelligence et la créativité d'une espèce, plus intenses seront les effets qu'elle aura sur le flux et le reflux de cette énergie et plus proche elle sera de son influence. Puisque les formes intelligentes de vie ont les liens les plus forts avec le Warp, les enveloppes corporelles des êtres doués de conscience ont la capacité de mieux servir les dessins et la puissance des entités démoniaques que les formes plus simples, comme les plantes et le bétail.»

— Le Mallacarium maléfique

La possession est la préhension d'une forme physique par un organisme externe. Les sorciers de village et les chamans touchent parfois à la nécromancie pour invoquer les esprits des morts ou, pire encore, pour permettre à ces êtres désincarnés d'occuper leur corps pour pouvoir canaliser les pensées et les souhaits des défunts avec leurs bien-aimés encore vivants. Ces actes sont toujours voués au désastre. Pourquoi ? Parce qu'il existe un ordre naturel des choses : quand un mortel passe de vie à trépas, son esprit est libéré dans le royaume de Morr. Les spirites et les nécromanciens bouleversent cet ordre pour manipuler des forces qu'il vaut mieux laisser tranquilles. S'il leur arrive de pouvoir communiquer avec les morts, ils se retrouvent plus souvent à avoir affaire à quelque chose de bien moins réjouissant : un démon.

Possession involontaire

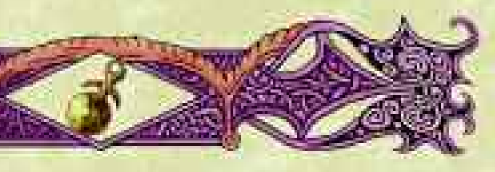
Certains mortels naissent avec un lien plus marqué que d'autres avec le surnaturel. La plupart sont identifiés par les Collèges de Magie et sélectionnés comme apprentis. Quelques-uns découvrent leurs talents, qu'ils développent à l'aveuglette, en expérimentant arbitrairement. Mais il reste une troisième catégorie, qui passe sa vie sans connaître le potentiel qu'elle renferme, les pouvoirs qu'elle pourrait contrôler si elle était correctement formée. Ce sont ces hommes et ces femmes que cherchent les démons.

Les entités démoniaques s'intéressent à eux en raison de leur affinité latente avec la magie. Il peut s'agir de sujets capables de percer le voile de la réalité et de voir des fantômes. Ou d'individus sensibles quand souffle un Vent particulièrement fort ou quand se manifeste la magie. Dans tous les cas, ce lien inconscient permet au démon de pénétrer les barrières naturelles et de se glisser dans la conscience de la personne.

Bien entendu, ceux qui sont possédés malgré eux ne sont pas tous choisis par les démons. Certains ne sont que les victimes sacrificielles de magi cherchant à séquestrer un esprit récalcitrant. D'autres sont des sorciers qui, à la suite d'une mauvaise manipulation des énergies magiques, sont brièvement possédés par un démon, expérience plus que dérangeante. Les résultats sont cependant souvent les mêmes.

Les démons qui s'insinuent dans un réceptacle ne révèlent jamais leur présence dès le départ. S'ils commettaient cette erreur, le sujet pourrait les rejeter, à un moment où il est encore assez fort pour expulser l'intrus de son corps. Au lieu de cela, le démon s'infiltre tel un ver dans l'inconscient, avant de corrompre progressivement l'esprit et les actes de son hôte, au fil des mois. Il est ainsi plus difficile de détecter un démon car les symptômes de la possession se manifestent lentement.

À certains moments, l'hôte peut se rendre compte que sa tête n'est pas le siège des pensées d'un seul être. En général, la santé mentale de la



Quels démons possèdent ?

Tous les démons sont théoriquement en mesure de posséder un mortel. La plupart ne s'y intéressent pas, car ils trouvent bien plus divertissant de tuer. Certains, néanmoins, comme les princes démons et probablement les démonettes, chercheront activement à posséder un corps de mortel. La seule contrainte pour eux est de devoir se désincarner. Il faut donc que le démon soit invoqué dans un hôte, qu'il occupe une arme démoniaque et décide d'en posséder le porteur, qu'il soit une récompense du Chaos, ou qu'il tente la possession dans les 4 rounds qui suivent sa destruction avant d'avoir rejoint les Royaumes du Chaos du fait de son instabilité.

Possession démoniaque et hôte du démon

Le trouble mental connu sous le nom d'hôte du démon n'est qu'une manière de plus d'attirer l'attention d'une entité en quête de corps à posséder. Les personnages déjà affectés par ce trouble ont plus de risques de solliciter d'autres démons. Dans leur cas, la difficulté visant à résister à l'influence des démons augmente donc d'un cran.

victime en pâtit, ce qui fait sauter les derniers obstacles qui empêchaient le démon de prendre le contrôle total de son corps. L'entité démoniaque prend son temps, disséquant allégrement les pensées et les souvenirs, jusqu'à pouvoir dévorer la conscience de son hôte.

Possession volontaire

Outre les possessions occasionnelles et fortuites, il y a les individus qui invitent eux-mêmes les entités à résider en eux. Par le biais de rituels blasphématoires, ils invoquent les démons des Royaumes du Chaos pour lesquels ils vendent leur âme. Seuls les individus les plus désespérés et maléfiques acceptent volontairement un tel destin, car la possession impose un terrible tribut sur le corps et l'esprit. Les demandeurs viennent le plus souvent des cultes du Chaos. Ces membres confirmés qui connaissent les desseins secrets de leur organisation estiment qu'il est de leur devoir de servir leurs maîtres en permettant à une telle entité de s'installer dans leur corps. D'autres pensent à tort que cette opération en fera les égaux des démons. Et d'autres encore croient pouvoir préserver leur personnalité tout en contrôlant la force qui les habite. Dans tous les cas, ils se trompent lourdement.

En acceptant un être démoniaque en soi, l'individu se fait aussitôt dévorer l'esprit par l'entité qui en a alors la maîtrise totale. Les fragments subsistants de l'âme de l'hôte sont pendant ce temps torturés sans merci. Tant que le démon réside dans un corps, il ne montre aucune considération pour cette chair mortelle, qu'il abuse à sa guise. Pire, les énergies brutes viennent tourmenter la victime et engendrent d'horribles mutations. Heureusement, cette torture n'est pas infinie, car le corps humain ne peut supporter bien longtemps la possession démoniaque. Au bout de quelque temps, la chair finit par céder pour ne laisser qu'un tas informe, obligeant le démon à rejoindre les Royaumes du Chaos. Il ne reste alors plus rien de l'hôte.

Pour plus de détails sur la possession volontaire, reportez-vous aux **Damnés** (cf. **Chapitre XII : Les hordes du Chaos**) et aux **Démons exaltés** (cf. **Chapitre XIII : Les esclaves des ténèbres**).

Les symptômes de la possession

Une fois que le démon détruit ou corrompt l'âme de la victime, il est libre d'agir comme bon lui semble. À partir de là, il altère l'enveloppe corporelle de son hôte et provoque des mutations qui finissent par conférer la véritable forme du démon à ce corps mortel. C'est ainsi qu'au départ, un mortel possédé ne se distingue pas vraiment de ses congénères, du moins, aux yeux de ceux qui ne savent pas voir.

Le démon se cache au sein du mortel, mais aussi à son attention, du moins au début. La victime de la possession éprouve d'étranges sensations peu de temps après avoir contracté l'entité. Cela peut se traduire par une sensation d'excellente santé et de vigueur, des sens exacerbés et un appétit démesuré. Il voit également des choses, de brefs détails en périphérie de sa vision. Il peut s'agir de silhouettes dans la pénombre, d'étranges visages qu'il distingue vaguement dans les nuages ou d'expressions écœurantes chez les gens qu'il fréquente. Au fur et à mesure que l'influence du démon se précise, le mortel commence à voir l'entité quand il se regarde dans un miroir, tandis que tous voient encore le visage attendu, même s'ils peuvent y noter une expression de détresse.

Les templiers de Sigmar, mieux connus sous le nom de répurgateurs, suivent une procédure stricte pour identifier les mortels en proie à la possession démoniaque. Parmi les symptômes, ils sont à l'affût de personnes présentant une force surnaturelle dont les manifestations s'accompagnent de crises et de convulsions, d'une personnalité qui change du tout au tout, d'individus montrant une certaine prescience et un savoir occulte, ainsi que la capacité de comprendre des langues qu'ils ne connaissaient pas jusque-là, voire de les parler. D'autres signes peuvent mettre la puce à l'oreille, mais ils dépendent du type de démon. Les démons de Slaanesh ont tendance à se comporter de manière lubrique et licencieuse, tandis que ceux de Nurgle empestent la mort et la putréfaction. Les démons de Khorne se montrent extrêmement violents et enclins à des changements d'humeur spectaculaires, alors que ceux de Tzeentch sont des intrigants de premier ordre, qui fomentent d'infâmes plans demandant parfois des générations pour porter leurs fruits. De curieuses marques peuvent également apparaître sous la peau des victimes (généralement le nom de l'un des dieux, écrit à l'envers), qui présentent parfois des yeux dilatés, des mutations, un appétit et des goûts malsains, ou ont de violentes crises de vomissement, entre bien d'autres choses. Dans tous ces cas, le démon est déjà bien implanté et l'espoir est mince pour la victime.

Durant les premières étapes de la possession, notamment dans les cas accidentels et non sollicités, le démon reste modéré dans son influence, si bien qu'il est plus difficile de le détecter par la simple observation. Mais malgré ces précautions, tous les possédés réagissent de la même manière quand ils sont confrontés aux runes impies des Sombres Puissances ; ils abandonnent leur réserve et laissent libre cours à leur folie. L'hôte se met alors à rire comme un dément et à hurler des insanités blasphématoires.

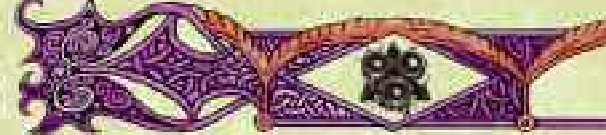
Exorcisme

La possession est une épreuve terrible, mais ceux qui accueillent un démon dans leur corps ne disposent pas de beaucoup de temps avant que le monstre leur dévore l'âme. Tout espoir n'est néanmoins pas perdu, car l'exorcisme peut chasser le démon.

La pratique de l'exorcisme existe depuis l'époque de Sigmar, comme le relate *Le Livre de Sigmar*. Quand le héros tout-puissant traversa le Reik pour la première fois, y découvrant un homme abritant un démon dans son corps, ce dernier le supplia de l'aider en expliquant qu'il souffrait depuis longtemps du harcèlement d'esprits. Sigmar appela le démon en exigeant qu'il se présente. Le démon ne put résister et apparut devant lui, révélant qu'il était un serviteur de Lanshor, connu sous le nom de Ll'hh'eeg'gae'ion'n. Sigmar attaqua la vile créature, qui s'enfuit dans les montagnes. Pendant treize jours et treize nuits, le héros la traqua dans les hauteurs, pour enfin la terrasser et la renvoyer gémir dans son royaume infernal.

Les prêtres et les templiers de Sigmar suivent l'exemple montré par sa sainteté Sigmar et font appel à la puissance de leur dieu pour libérer les mortels des griffes démoniaques. Pour ce faire, ils recourent à l'antique rituel d'exorcisme. Par la toute-puissance de Sigmar, ils s'emparent du contrôle du démon et l'obligent à agir comme l'exige le saint homme. Puisque les créatures du Chaos ne peuvent supporter la présence de Sigmar, elles doivent se soumettre aux ordres de l'exorciste.

Le rituel d'exorcisme n'est connu que des prêtres sigmarites et des répurgateurs. Quelques prêtresses de Shallya disposent d'un rite de bannissement qui s'en rapproche. Bien que la plupart puissent être formés aux techniques et aux mots qui permettent de mener le rituel,




MARIE LA SANGUINAIRE

La longue carrière de Marie s'est forgée sur la souffrance d'autrui. Enfant, elle observait son père, un chirurgien barbier tiléen, recoudre des mercenaires et des pirates dans son échoppe des quais. Il ne lui fallut pas longtemps pour l'assister. Très jeune, elle savait donc refermer les blessures avec une aiguille et du fil, faire des enveloppements froids pour stopper la gangrène et même arracher les dents. Quand elle atteignit sa maturité, son père voulut l'obliger à épouser le riche fils d'un gros marchand, un simple d'esprit aux pieds verruqueux. Mais Marie n'avait aucune intention de donner suite à cette proposition. Elle profita donc d'un convoi fluvial pour descendre la Bruissante et prit la direction de Nuln.

L'expérience du navire lui fut très profitable. Elle n'a jamais été une jolie fille, mais a toujours eu un tempérament impétueux et une approche directe, et quand le capitaine eut vent de ses aptitudes médicales, il en fit aussitôt le toubib du navire. Le voyage se déroula bien et elle empocha suffisamment d'argent pour ne pas se retrouver à la rue en arrivant en ville. Le capitaine se montra même généreux au point de la recommander au chef de la sécurité du quartier des Taudis et elle ne tarda pas à servir au sein de la garde de la cité.

Les maux ne manquaient pas et il lui fallut soigner toutes sortes de malades. Elle entendit les hommes parler des problèmes du Dédale, du Marché de Nuit et de la prolifération de mutants. Pour en apprendre davantage, elle demanda au sergent de la nommer interrogatrice. Elle lui expliqua que ses connaissances anatomiques ne pourraient qu'être utiles pour faire parler les prisonniers. Le sergent, qui savait qu'elle n'avait rien d'une chochotte, accepta tout de suite.

Le surnom de «Sanguinaire» l'accompagne depuis cette époque de tortionnaire. Elle était capable de faire pleurer sa mère à un homme adulte en quelques minutes de tendres traitements. Elle faisait son devoir, certes, mais sa véritable motivation était d'en apprendre davantage sur les mutants. Elle pensait pouvoir contribuer au contrôle de la population mutante en éliminant les anomalies anatomiques. Mais pour ce faire, il lui fallait mieux les connaître. Ainsi, chaque fois qu'elle écrasait les doigts d'un criminel, elle en apprenait un peu plus et finit par découvrir l'emplacement du Marché de Nuit.

Ce jour-là, elle renonça à ses fonctions et établit une échoppe au cœur du Dédale. Elle demanda aux gosses difformes de faire passer le mot selon quoi elle aiderait quiconque viendrait la voir, à condition de payer le prix. Au compte-gouttes, ses premiers patients arrivèrent, pourvus de tentacules, d'yeux protubérants, de serres en guise de mains, de becs et autres abominations. Chaque fois, elle tranchait l'anomalie, récupérait son argent et renvoyait le client dans les rues. Les mutants affluèrent rapidement par dizaines chaque semaine. La rumeur s'est répandue aux autres quartiers de la ville, jusqu'au palais de la Comtesse. Il ne faudra donc plus longtemps avant que les répurgateurs entendent parler de sa petite boutique et viennent mettre un terme définitif à ses activités.

Marie la Sanguinaire est une femme d'âge mûr à la longue natte brune, aux traits sévères et à la bouche fine. Elle porte généralement un tablier de mailles recouvert de sang, pour se protéger des esquilles qui ont tendance à voler pendant ses opérations. Autour de sa fine taille est sanglée une large ceinture en cuir à laquelle est suspendue une collection de crochets, de limes et de lames peu amènes.



~ MARIE LA SANGUINAIRE ~

Race : humaine
Carrière : Médecin (ex-Chirurgien barbier, ex-Bourreau)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	28%	51%	45%	53%	50%	56%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	5	4	4	0	6	0

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Intimidation, Langue (reikspiel), Langue (tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception +10%, Préparation de poisons, Soins +20%, Torture
Talents : Calcul mental, Chirurgie, Intelligent, Lutte, Maîtrise (fléaux), Menaçant, Résistance aux maladies, Sociable
Armure : armure moyenne (gilet de cuir et gilet de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (couperet de boucher)
Dotations : quatre potions de soins, cinq couteaux, un litre d'alcool kislevite, trois paires de menottes, outils d'artisan (instruments médicaux)

rares sont ceux qui ont la détermination pour faire face au Chaos sous sa forme la plus effroyable. Pour être exorciste, il faut être dans une forme physique irréprochable, être au maximum d'âge mur et particulièrement pieux. Les tactiques du Chaos sont nombreuses et les démons sont à l'affût de la moindre faiblesse pour l'emporter sur les fidèles serviteurs de Heldenhammer. On ne compte plus les exorcistes en puissance qui ont été anéantis physiquement ou psychiquement par l'influence d'un démon.

Les personnages et la possession

Comme le détaille la possession démoniaque de la Malédiction de Tzeentch, un personnage qui se retrouve l'hôte d'une telle entité s'évanouit aussitôt. À partir de là, le personnage devient un PNJ jusqu'à la fin de la possession et ses espoirs sont maigres, à moins que le démon soit extrait de son corps avant d'avoir totalement dévoré sa conscience.

Dans certains cas, il peut être intéressant de laisser un joueur interpréter son personnage alors qu'il est possédé. Une telle expérience, bien que dérangeante et violente, voire répugnante, peut rester un grand souvenir de jeu pour toute la table. Il est cependant important que les joueurs sachent que l'entité démoniaque n'a aucune intention de partir et qu'elle se contentera dans un premier temps d'actes modérément malfaisants, altérant progressivement son hôte jusqu'à ce que son corps s'épuise, accablé par les mutations. Quand cette extrémité est atteinte, le personnage est perdu, son âme étant totalement détruite. Il ne faudra alors plus longtemps avant que l'essence démoniaque réduise également son corps en bouillie.

Le MJ peut également choisir d'introduire la possession petit à petit sans la dévoiler directement au joueur. Le personnage pourrait récupérer un démon en manipulant un artefact du Chaos, en séjournant brièvement dans les Désolations ou en s'exposant d'une manière ou d'une autre à ces abjectes influences, autant d'occasions d'agrémenter merveilleusement le jeu, le MJ s'amusant avec le personnage jusqu'à ce que le démon en prenne enfin le contrôle. Durant la période qui mène jusqu'à la possession, le MJ peut disséminer quelques indices de ce qui attend les personnages. Des odeurs et des visions étranges, des distributions arbitraires de points de Folie, des tests de Force Mentale inopinés pour tous; tous ces éléments peuvent suggérer une présence démoniaque. Non seulement cela crée une sensation générale de paranoïa chez les personnages infectés, mais les parties n'en seront que plus grisantes pour le MJ.

Les effets de la possession

Quand un personnage est exposé à une présence démoniaque, il doit aussitôt effectuer un test de Force Mentale. Le MJ assigne une difficulté en fonction de la nature du démon (plus il est puissant, plus le test est ardu). Le MJ peut également jouer le test de Force Mentale en secret, pour préserver l'insidieuse nature de la possession. En cas de réussite, le démon est refoulé et l'aventurier mourra peut-être centenaire. Mais en cas d'échec, le démon s'insinue dans son esprit et entame son œuvre sinistre.

Table 2-3: Difficulté des possessions

Type de démon	Difficulté
Subalterne	Assez facile (+10%)
Serviteur/créature	Moyenne (0%)
Démon mineur	Assez difficile (–10%)
Démon exalté/prince démon	Difficile (–20%)
Démon majeur	Très difficile (–30%)

Au fur et à mesure que le démon exerce son influence maléfique sur l'esprit du possédé, le personnage doit effectuer un test de Force Mentale (même difficulté que le test initial) chaque jour. En cas d'échec, le démon exerce un certain contrôle sur les pensées et les actions du personnage, influençant sa personnalité de manière radicale (pour plus de détails, reportez-vous à **Hôte du démon**, page 205 de *WJDR*). Le démon conserve alors le contrôle pendant 1d10 jours, si ce n'est que le personnage peut retenter chaque jour de reprendre la main (toujours le même test). Au bout de ce laps de temps (ou quand le personnage remporte l'un des tests de Force Mentale), l'emprise du démon faiblit et le personnage retrouve son état normal (sans pour autant se débarrasser de l'intrus). À partir de là, le personnage rejoue les tests quotidiens pour empêcher le démon de s'imposer de nouveau.

Chaque fois que le personnage manque l'un de ces tests de Force Mentale, il gagne 1 point de Folie. Dès lors qu'il a au moins 12 points de Folie, le démon s'empare définitivement de son esprit et de son corps, anéantissant l'âme du personnage. Enfin, pour chaque tranche de 3 points de Folie gagnés pendant la possession, le personnage lance une fois les dés sur la **Table 3–1 : mutations**.

Servir les Sombres Puissances

« Mes amis, la fin est proche! Une sombre époque nous attend, car nous autres pécheurs avons tourné le dos à la vérité de Sigmar le Divin. Mes amis, deux voies s'offrent à nous. La première semble accueillante. Elle est illuminée, respire le confort et l'aisance. La seconde est sombre, sinistre et pleine d'embûches. Face à ce choix, il est naturel de se tourner vers la première. Pourtant, ce n'est pas le voyage qui compte, mes amis… mais la destination. Notre très saint père récompense-t-il ceux qui prennent la voie toute pavée? Est-il l'apôtre de la tentation? Bien sûr que non! Sigmar récompense le dur labeur, la ténacité face aux viles séductions et surtout, le courage face au danger. Mes amis, la voie qui nous sourit mène à la corruption… à la damnation… à la perdition. Ce n'est que par la souffrance que vous pouvez espérer admirer la gloire de la vérité, je veux parler du fondateur de notre illustre Empire, je veux parler de notre père divin: Sigmar! »

— Rolf von Steulden, flagellant

Pour acquérir des mutations, le moyen le plus rapide consiste de loin à servir un Dieu Sombre. Pour ces êtres damnés, la corruption de la chair et de l'esprit n'est pas un mal, mais une récompense, un présent de leur sinistre maître. Les adorateurs du Chaos, les magi et les champions du Chaos se livrent à de terribles exactions pour obtenir ces faveurs et plus ils se montrent obscènes, plus leur dieu est généreux.

Les serviteurs du Chaos pensent que chaque mutation n'est qu'un pas de plus sur la voie de la gloire. Ce qui commence par une corruption discrète de la chair est perçu comme le début d'une prodigieuse transformation, qui s'achèvera par l'acquisition d'une forme totalement nouvelle et surtout, meilleure. Avec le temps, des altérations de plus en plus marquées s'établissent, jusqu'au jour où le serviteur acquiert la marque du Chaos qui caractérise les élus, ceux qui sont promis à la grandeur.

En général, les mutants ne débutent pas comme des serviteurs des Puissances de la Déchéance, mais la plupart finissent par embrasser ce destin, cherchant leur salut dans l'abîme béant que sont les Royaumes du Chaos. Ces créatures, que l'on doit bien appeler ainsi puisqu'elles n'ont plus grand-chose d'humain, suivent leurs instincts abjects, qu'elles interprètent comme un ordre supérieur. Ceux qui sont autorisés à vivre deviennent des mutants encore plus marqués, abandonnant toute trace de leur humanité jusqu'au jour où les Dieux Sombres leur font la faveur suprême: les transformer en princes démons, ou, au contraire, les dégrader au rang d'enfants du Chaos.



VIVRE AVEC LES MUTATIONS

Les mutations ressemblent à bien des maladies du Vieux Monde. Elles sont infectieuses, ravagent le corps et menacent chacun. Malgré les efforts des répurgateurs, il semblerait que des mutants naissent chaque jour. Ainsi, pour chaque monstre tué, il en apparaît deux ailleurs.

Le principal problème pour combattre cette menace se trouve peut-être dans les citoyens sains du Vieux Monde. Les gens sont prompts à condamner un mutant au bûcher, tant qu'il s'agit d'une personne qui leur est inconnue (ou antipathique). Mais dès que ce désastre les touche plus directement, ou affecte quelqu'un qu'ils aiment, ils en oublient leur devoir civique et commettent le pire : ils se cachent.

Vous trouverez ci-après des réactions courantes à la mutation, notamment sur la manière dont les gens agissent quand elle se présente.

Les altérations

Les mutations se manifestent rarement à la vue de tous sans signe avant-coureur pour la victime. Dans la plupart des cas, le sujet tombe d'abord malade, son corps luttant contre les énergies qui harcèlent sa chair. Parfois, il ressent comme des élancements, une douleur aiguë dans une partie du corps, ou connaît des périodes de vertige. Mais en quelques jours, voire quelques semaines, la victime finit par décliner, son corps ne pouvant plus lutter contre le Chaos. Quand la mutation se présente, le subconscient s'y attend déjà. D'une certaine manière, le sujet comprend ce qui lui arrive.

Quand la mutation se déclare, l'individu ne perd pas aussitôt la raison, pas plus qu'il n'éprouve un désir irrépressible de boire le sang des enfants. Non, la voie de la démence est longue. En général, la santé mentale du mutant ne se détériore pas à cause de la corruption de ses chairs, mais en raison des changements qui interviennent nécessairement dans sa vie pour faire face à son horrible transformation. L'isolement prolongé, le désespoir, la paranoïa et la haine de soi mettent la vigueur mentale à rude épreuve. Avec le temps, le mutant devient la bête que tout le monde attend. Le fait de savoir, pour la victime, que la perversion du corps contaminera inexorablement sa personnalité et dévorera sa détermination, finit généralement par précipiter les choses.

Offrande sauvage

Quand un mutant naît dans une famille saine, les parents sont tenus par la loi de livrer l'enfant au culte de Sigmar ou à une autorité similaire, comme les répurgateurs ou les dirigeants locaux. Tout le monde sait que l'enfant est noyé et son corps détruit. C'est pourquoi peu de parents se résolvent à condamner ainsi leur progéniture, aussi abjecte soit-elle. Il arrive donc que des parents au cœur tendre (ou des sages-femmes miséricordieuses) portent l'enfant jusqu'à la lisière d'une forêt pour y abandonner le nouveau-né. Cette pratique, que l'on appelle l'offrande sauvage, remonte à l'époque de la Vieille Foi, avant l'avènement de Sigmar. Quand un mutant naissait, les parents rendaient l'enfant aux dieux en le confiant à la garde de la nature sauvage. Ils ne se salissaient ainsi pas les mains en tuant leur propre rejeton et pouvaient dormir en paix avec la conviction que leur enfant accompagnait les dieux.

Mais la vérité est tout autre : l'enfant est dévoré par un prédateur ou récupéré par les hommes-bêtes. Près de la moitié de ces jeunes mutants deviennent des changepeaux, ces humains condamnés à se transformer en hommes-bêtes. Les hardes sillonnent la nature, en quête de ces précieux alliés, pour compenser leurs pertes à la guerre. L'Empire voit d'un très mauvais œil l'offrande sauvage, car elle ne fait que servir l'ennemi. Les contrevenants peuvent s'attendre au même sort que l'enfant s'ils sont pris sur le fait.

Éducation clandestine

Les gens qui se retrouvent avec un mutant dans leur famille, soit de naissance soit à la suite d'une transformation aussi soudaine qu'inattendue, sont tiraillés entre leur loyauté envers l'Empire et l'affection qui les lie à l'individu affecté. Les familles qui livrent directement leurs parents mutants aux répurgateurs sont très peu nombreuses, même si elles savent qu'elles doivent s'attendre au même châtiment si elles sont découvertes. Au lieu de cela, elles cachent l'abomination au sein du foyer. Soit elles le dissimulent dans la cave ou le grenier, soit elles condamnent une chambre, soit elles le gardent dans une cabane excentrée. Au début, cela peut fonctionner. La famille peut fournir eau, nourriture et affection à l'enfant, le frère, la sœur, l'époux ou le parent affecté, mais chaque jour, la condition de ce dernier empire et il devient de plus en plus difficile de le cacher. Et puis, la nature bestiale du mutant finit par prendre le dessus et il tente de s'échapper. Il arrive en effet un moment où la corruption ne laisse qu'une place minime à la nature originelle de la personne. Cela se termine toujours tragiquement. Le mutant s'évade et tue quelqu'un. Ou bien le mutant tue sa famille et prend la fuite. Ou la famille est découverte et condamnée au bûcher par les répurgateurs.

Traitement

Les individus en proie à la mutation n'ont pas grand-chose à espérer, surtout si l'on considère que faire connaître sa maladie est le meilleur moyen de finir dans les flammes. Mais il existe quelques chirurgiens capables de traiter les mutants. Ils travaillent en secret dans des officines, spécifiquement conçues pour amputer les excroissances incriminées. On peut soupçonner la présence de l'un de ces médecins dans un quartier quand on y remarque une concentration élevée de mendiants horriblement défigurés. Il y a beaucoup d'argent à faire pour celui qui débarrasse les mutants de leurs aberrations anatomiques ; les gens feront des pieds et des mains pour éviter la mort et accepteront tous les prix, que ce soit en or ou en chair, s'il y a le moindre espoir qu'ils reprennent une vie normale. Et quand un



Libérer la bête intérieure

Le rasoir mordait dans la chair adipeuse de son cou. Les larmes coulaient sur ses joues et il manquait de s'étouffer à chaque respiration. Il allait mourir par les flammes. Tel était son devoir. Il était devenu un être honni, un sombre secret que personne ne voulait admettre. Mais il baissa la main. Il lui fallait être sûr. Il lui semblait le voir. Là ! Sous sa manche souillée par la transpiration. Ça se tortillait. Il eut un mouvement de recul, comme pour l'ignorer, comme s'il refusait que cela pût lui arriver. Il sentit la table se planter dans son dos et les larmes vinrent baigner son visage.
Il fallait être sûr. Il le fallait ! Il voulut poser le rasoir, mais le fit tomber par mégarde. De sa main valide, il attrapa le membre malade. Lentement, très lentement, il remonta la manche. Son visage blême devenait de plus en plus rouge, sous l'effet de la colère, tandis que la bile lui irritait la gorge. Puis, d'un mouvement sec, il dénuda tout le membre, pour révéler la corruption qui accablait son être. La face d'un nouveau-né remplaçait désormais sa chair autrefois saine. Deux yeux aux paupières rougeoyantes s'ouvrirent soudain et la chose déploya une gueule garnie de crocs pour libérer son gémissement silencieux. Frappé d'horreur, il s'écroula au sol et tâtonna pour retrouver le rasoir. Ses doigts en effleurèrent le tranchant. Il riait frénétiquement entre les sanglots et trancha sauvagement son cou. *Libre !* murmura-t-il. *Libre !* marmonnait-il tandis que le sang éclaboussait les chevrons. *Libre !*

individu est trop corrompu, le bon docteur peut toujours livrer le mutant aux répurgateurs et recevoir une récompense.

Il n'y a bien entendu aucune garantie de succès. L'opération est douloureuse, mais aussi dangereuse, car les locaux sont rarement propres. Il y a également de bonnes chances qu'une infection ou l'hémorragie aient raison du patient, alors que la mutation n'était pas encore mortelle. Puis, il y a le rétablissement. De nombreux sujets tombent dans le coma pour ne jamais se réveiller. D'autres sont assaillis de cauchemars et de visions dérangeantes qui les condamnent à passer le reste de leur existence dans un asile. Et enfin, il arrive que la mutation refasse surface.

Pour éliminer une mutation, il est nécessaire de réussir un test de Chirurgie dont la difficulté est déterminée par le MJ en fonction du type de mutation. De toute évidence, il est plus délicat de couper proprement un siamois qu'un simple tentacule. Pour plus de détails sur la chirurgie, référez-vous au **Chapitre III : Le répertoire des mutations** ou à la page 100 de l'*Arsenal du Vieux Monde*.



Chapitre III
Le répertoire des mutations

« J'ai vu bien des phénomènes étranges au cours de ma carrière de médecin, mais rien ne m'avait préparé à cet homme au sommet de la tête duquel avait poussé une longue dent effilée... »

— Klaus Heidbrenk, Mémoires d'un Docteur

Bien que les mutants soient issus de toutes les couches sociales et soient animés par différents mobiles, chacun tire ses mutations d'une seule et même origine : le Chaos. Que l'on parle d'un noble versant dans l'occulte et étant malencontreusement entré en contact avec de la malepierre ou d'un nourrisson au pied griffu, le Chaos ne fait pas de sélection. Au **Chapitre II : Les égarés et damnés**, nous avons abordé les causes et les ramifications des mutations ; il est maintenant temps d'examiner celles-ci en détail.

PERSONNAGES CORROMPUS

Dans beaucoup de campagnes, faire l'acquisition de mutations est tout simplement impensable. Les personnages œuvrent de toutes leurs forces contre le Chaos, déjouant ses machinations partout où ils le peuvent. Après tout, devenir l'esclave des ténèbres est l'antithèse d'une aventure se déroulant dans le monde de Warhammer, n'est-il pas ?

Pas si sûr.

Car pour jouer à merveille son rôle d'instrument de mort et de corruption, le Chaos doit être capable de frapper ; de frapper les personnages joueurs là où ça fait mal. Si après avoir taillé en pièces vingt ou trente mutants, ils pensent pouvoir s'en sortir indemnes, leur conférer (à eux ou à leurs proches) une mutation disgracieuse est une bonne façon de leur faire comprendre l'aspect insidieux du Chaos. Les mutations sont très personnelles et affectent profondément le fonctionnement des personnages joueurs dans le Vieux Monde. Au moment où son premier tentacule se manifeste, le PJ va s'attirer une myriade d'ennemis, qu'il s'agisse de répurgateurs cherchant à le tuer ou de serviteurs des Puissances de la Déchéance désireux d'en prendre le contrôle. Qu'en est-il alors des alliés et compagnons des PJ ? Toléreront-ils la présence d'un être souillé en leur sein ? Si oui, quelles en seront les conséquences lorsque tout le monde l'apprendra, une fois le PJ mutant capturé ? Toutes ces questions pourront constituer la base d'innombrables aventures.

Création de mutants

Il existe deux manières de passer du côté des mutants. Premièrement, avec la permission de votre MJ, vous pouvez commencer à jouer avec ce statut. Deuxièmement, vous pouvez être exposé à l'un des catalyseurs du changement décrits dans le **Chapitre II : Les égarés et les damnés** ou à d'autres si le MJ le décide.

Débuter mutant

Si vous commencez à jouer un tant que mutant, nous partons du principe que vous êtes un humain et que vous êtes entré en contact avec la corruption au cours de votre première carrière. En théorie, vous pouvez également être elfe, ou nain, mais ces races ne font pas dans la demi-mesure et terrassent rapidement leurs rejetons souillés.

Déterminez vos caractéristiques comme si vous étiez humain, mais vous gagnez 1 point de Destin en moins et débutez avec 1 point de Folie. En outre, vous commencez le jeu avec les compétences et talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (reikspiel)
Talents : Fuite

Une fois vos caractéristiques de départ déterminées, effectuez le jet habituel pour choisir votre carrière de départ. Suivez les instructions habituelles de création de personnage, mais avant d'en terminer, lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations**. La Miséricorde de Shallya touchant également les mutants, vous pouvez relancer les dés pour changer votre mutation de départ si tel est votre souhait.

Mutants étrangers

Si votre campagne se déroule dans une autre nation du Vieux Monde, comme la Bretonnie ou le Kislev, remplacez les compétences Connaissances générales et Langue comme il se doit.

Devenir mutant

Tout personnage faisant l'acquisition d'une mutation en cours de jeu change aussitôt de race et devient un mutant. Il conserve les compétences et talents de départ de sa race originelle, ainsi que ceux qu'il a pu glaner au fil de ses différentes carrières. De plus, notre tout nouveau mutant peut dépenser 100 XP quand bon lui semble, quelle que soit sa carrière, pour acheter le talent Fuite.



MUTATIONS

Votre première mutation est également votre premier pas sur la voie de la damnation. Ce type de corruption est parfois dissimulable, ce qui permet aux malades de poursuivre une existence normale, mais l'acquisition de mutations est un cercle vicieux sans fin. Ce qui n'est au départ qu'une vilaine marque rougeâtre ou un tentacule va se développer et provoquer des changements beaucoup plus importants. Et quand un mutant résiste aux noires impulsions montant dans son esprit malade, il est condamné à périr par l'épée ou par le feu, voire pire encore, à être transformé en abomination, en enfant du Chaos. D'aucuns imaginent que les mutations sont comparables à des invitations, des messages de chair et de nerfs envoyés par les Puissances de la Corruption. Quand un mutant étreint le changement à bras-le-corps, de généreuses récompenses l'attendent. Et s'il est victorieux, un simple mutant pourra même un jour recevoir la marque du Chaos, tant convoitée, pour finir peut-être par atteindre le statut envié de prince démon.

Pour plus détails sur les récompenses et les marques du Chaos, reportez-vous au **Chapitre XIII : Les esclaves des ténèbres**.

Gain de nouvelles mutations

Une mutation est un germe de corruption qui, s'il est nourri et cultivé, peut engendrer de nouvelles mutations. Dès lors qu'un personnage acquiert sa première mutation, il court le risque d'en obtenir d'autres. Lorsque Morrslieb est pleine (3d10 jours après l'acquisition de la première mutation), le personnage doit réussir un test d'Endurance sous peine de faire l'acquisition d'une nouvelle mutation. En cas de réussite, il ne court plus le risque d'en obtenir, sauf s'il est exposé à une autre source de corruption. En revanche, en cas d'échec, le personnage reçoit une nouvelle mutation, doit jouer un autre test une fois Morrslieb à nouveau pleine et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il réussisse son test d'Endurance.



Bien qu'un personnage puisse ainsi accumuler un nombre impressionnant de mutations, il y a une limite à la résistance physique des mortels. Avec l'apparition de la première mutation, le MJ lance secrètement 1d10 auquel il ajoute le bonus d'Endurance du personnage, le total donnant le nombre maximal de mutations que le personnage est en mesure de supporter. Si ce nombre est dépassé, son corps et son esprit sont totalement anéantis, et il rejoint les rangs des enfants du Chaos (cf. page 58).

Mutations et Peur



Quand un mutant est reconnu pour ce qu'il est, il inspire la peur et le dégoût à ses protagonistes (du moins, à ceux qui ne sont pas concernés par les mutations). Plus le mutant change, plus la terreur qu'il suscite est grande, jusqu'à ce que sa simple présence soit insupportable aux yeux des hommes. Ceci étant dit, certaines mutations se dissimulent mieux que d'autres. Pour simuler les divers degrés de répulsion attenants aux mutations, nous avons associé chacune d'elles à un certain nombre de points de Peur. Un mutant ayant 1 point de Peur gagne le talent Menaçant ; un mutant ayant 2 points de Peur gagne le talent Troublant ; un mutant ayant 5 points de Peur gagne le talent Effrayant ; et un mutant ayant 10 points de Peur gagne le talent Terrifiant.

Les points de Peur sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez un aspect bestial (Peur 2), vous possédez le talent Troublant. Si vous développez ensuite un corps embrasé (Peur 3), vous disposez d'un total de 5 points de Peur, le talent Effrayant remplaçant ainsi Troublant.

Dans certains cas, la combinaison de différentes mutations peut être bien pire encore que leur simple somme. Si vous avez un crâne de mouton embrasé en guise de tête, vous serez bien plus troublant que si vous aviez simplement la tête enflammée ou un crâne de mouton. De même, certaines combinaisons de mutations offrent des résultats ridicules. Les points de Peur constituent une indication, mais le MJ peut en niveler le total de plus ou moins 1–3 points en fonction du résultat global.

Détermination des mutations



La race d'un personnage devient mutant dès lors qu'apparaît sa première mutation. Il conserve ses compétences et ses talents de départ, ainsi que toutes les capacités dérivées de règles optionnelles, comme les caractéristiques de départ des humains découlant de leur province d'origine, telles qu'elles sont décrites dans *Les Héritiers de Sigmar* et *Les Chevaliers du Graal*. Pour déterminer la ou les mutations acquises, lancez 1d1000 (trois dés à 10 faces, le premier dé comptant pour les unités, le second pour les dizaines et le troisième pour les centaines), puis reportez-vous à la **Table 3–1 : mutations**.

Sauf indication contraire dans la description d'une mutation, un personnage voyant l'une de ses caractéristiques tomber à 0% succombe aussitôt, son corps et son esprit foudroyés par la corruption.

Si vous déterminez les corruptions de démons, sachez que ces monstres n'ont aucun risque de devenir des enfants du Chaos.

Mutations esthétiques

Certaines mutations sont purement esthétiques. En termes de jeu, elles n'ont aucun effet, si ce n'est qu'elles modifient l'apparence du personnage et augmentent peut-être son capital de points de Peur. À l'instar de toutes les mutations, il faut cependant les prendre en considération quand on établit l'utilisation de certaines compétences. Par exemple, un mutant à la peau écorchée (pigmentation étrange) pourvu d'une crête aura bien du mal à se déguiser.

DÉCERNER DES MUTATIONS

Comme le précise déjà le **Chapitre II: Les égarés et les damnés**, il y a bien des façons d'acquérir des mutations, mais il n'existe pas de liste exhaustive des différents procédés faisant d'un personnage un mutant. Œuvrer pour le compte des Puissances de la Déchéance, manipuler des armes démoniaques, toucher des objets souillés ou des monolithes corrompus, tout ceci peut produire des transformations inattendues.

Avec un tel risque de souillure, de nombreux personnages auront le sentiment de devenir inutiles une fois défigurés de long en large. Au titre de MJ, c'est à vous de faire en sorte que chacun ressente le désespoir écrasant qu'engendre la corruption, sans pour autant mettre votre campagne en l'air. N'hésitez pas à imposer vos mutations quand vos PJ s'y attendent le moins (seulement s'ils sont déjà dans le camp des mutants) ou à fermer les yeux quand cela est préférable.

Dissimulation des mutations

Plusieurs mutations sont mineures et ne modifient que très légèrement l'apparence du personnage. De fait, les personnages souffrant de mutations anodines ont plus de chances de pouvoir les dissimuler que ceux dont les maux sont franchement spectaculaires. En gros, pour chaque tranche de 2 points de Peur, le personnage subit un malus de –10% aux tests visant à dissimuler ses mutations. Ceci étant, il relève de l'exploit de maquiller certaines mutations, même si elles ne sont pas des plus horribles. Le MJ est donc libre d'appliquer des malus supplémentaires en fonction de la mutation ou de la combinaison de mutations dont il est question.

Flexibilité des mutations

Lorsque vous tirez plusieurs mutations, il peut arriver que leur combinaison rende un personnage injouable (après tout, telle est la nature du Chaos). De même, la combinaison de certaines mutations voudrait qu'en découlent des effets secondaires, en augmentant le total de points de Peur (comme précisé plus haut) ou en appliquant l'une des mutations à une autre partie du corps. En bref, les mutations décrites dans ce chapitre servent de point de départ et le MJ est invité à s'amuser en les modifiant et en les adaptant au mieux aux personnages.

Mutations des Puissances de la Corruption

Certaines mutations conviennent tout particulièrement aux serviteurs des divers Dieux Sombres. Par exemple, soif de sang sied à merveille aux serviteurs de Khorne. Si un personnage sert un dieu du Chaos, il peut jeter les dés sur la table de sa divinité (cf. **Tables 3–2** à **3–5**).

Mutants prétirés

Bien que toutes ces nouvelles mutations soient drôles et intéressantes, certaines ne collent tout simplement pas au mutant de tous les jours. Pour créer rapidement vos mutants, reportez-vous aux tables de la page 227 de *WJDR* et de la page 82 du *Bestiaire du Vieux Monde*.

Points de Destin et mutations

Quand vous effectuez un jet de dés sur la **Table 3–1: mutations**, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour rejouer un résultat qui ne vous plaît pas, mais vous êtes alors obligé de prendre la nouvelle mutation.

Considérations spéciales

Bien que les tables de ce chapitre offrent un large éventail d'options et de bizarreries, le MJ peut toujours ignorer le résultat d'un jet de dés et le remplacer par un autre.

Description des mutations

La partie qui suit est un glossaire des mutations figurant sur la **Table 3–1: mutations** et sur les diverses tables qui la suivent. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive; les voies du Chaos sont multiples et impénétrables. Ainsi, n'hésitez pas à créer vos propres mutations pour vous adapter à une situation donnée. Par exemple, votre mutation pourrait prendre la forme de vers grouillant sous votre peau, d'antennes ou de nuages de mouches lorsque vous lâchez un vent. Faites preuves de créativité et amusez-vous!

PRÉSENTATION DES MUTATIONS

Les mutations sont présentées selon le format suivant:

Nom de la mutation — **Indice de Peur**

Type: unique ou multiple. Cette ligne précise s'il est possible d'obtenir plusieurs fois la mutation. Si vous tirez deux fois une mutation qu'il n'est possible d'avoir qu'une fois, relancez les dés. Si la mutation est dite «multiple», elle peut être suivie d'un chiffre, indiquant le nombre maximal de fois qu'il est possible de la prendre.
Description: cette partie décrit les effets de la mutation.
Variantes: de nombreuses mutations recouvrent divers changements. Cette partie, optionnelle, traite de mutations alternatives.

Acéphale — Peur 1

Type: unique
Description: votre corps aspire littéralement votre tête. Après quelques instants de franche désorientation, votre visage réapparaît au niveau de votre poitrine. Si vos traits sont les mêmes, vous avez du mal à regarder autour de vous car vous n'avez plus de cou. Vous subissez un malus de –10% aux tests de Perception liés à la vue. Tous les coups censés toucher la tête frappent le corps. De plus, votre visage étant désormais au niveau de votre poitrine, le port d'une armure protégeant le corps est impossible, sauf si elle est tout spécialement conçue à cet effet (doublez le prix habituel). Comme toujours, une armure du Chaos s'adapte au mieux à vos mutations; votre maître est bien aimable…

Agile — Peur 0

Type: multiple
Description: votre corps développe une certaine souplesse et vos mouvements sont désormais beaucoup plus fluides et gracieux. Vous gagnez +1d10% en Agilité chaque fois que vous acquérez cette mutation.

Ailes — Peur 1

Type: unique
Description: une paire d'ailes de chauve-souris vous pousse dans le dos, mais cela ne signifie pas pour autant que vous soyez en mesure de voler. Lancez 1d100 et reportez-vous à la table ci-dessous pour déterminer leur taille et leur efficacité.

~ AILES ~

1d100	Ailes
01-50	**Petites:** vous êtes incapable de voler; vos ailes sont purement esthétiques.
51-80	**Moyennes:** vous gagnez le talent Lévitation et un Mouvement en lévitation égal à votre valeur de Mouvement.
81-100	**Grandes:** vous gagnez le talent Vol et un Mouvement en vol égal à 6 (ou à votre valeur de Mouvement +2 si la somme est plus élevée).



TABLE 3-1 : MUTATIONS

1d1000	Mutation	Pts de Peur	Page
001-005	Acéphale	1	29
006-010	Agile	0	29
011-015	Ailes	1	29
016-020	Albinos	0	32
021-025	Apparence décharnée	0	32
026-030	Appétit surnaturel	1	32
031-035	Articulations supplémentaires	0	32
036-135	Aspect bestial	2	32
136-140	Atrophie	0	32
141-145	Bec	1	32
146-150	Bête aux mille…	3	33
151-155	Bossu	1	33
156-160	Bouche supplémentaire	1	33
161-165	Bras multiples	0	33
166-170	Bras tentaculaire	1	33
171-175	Brute épaisse	1	33
176-180	Centauroïde	2	33
181-195	Changepeau	2	34
196-200	Chaos-morphe	2	34
201-205	Chétif	0	34
206-210	Contact électrique	0	34
211-215	Contact fétide	0	34
216-220	Copie	Deux totaux	34
221-225	Cornes	1	34
226-230	Corps cristallin	2	34
231-235	Corps de métal	3	34
236-240	Corps embrasé	3	35
241-245	Couronne de chair	1	35
246-250	Court sur pattes	0	35
251-255	Crachat acide	0	35
256-260	Crâne	1	35
261-265	Crâne embrasé	2	35
266-270	Créature aquatique	1	35
271-275	Crête	0	35
276-280	Crétin	0	35
281-285	Crinière	0	35
286-290	Crises	0	35
291-295	Crocs	1	35
296-300	Croissance	1/2/3	36
301-305	Cyclope	1	36
306-310	Démarche étrange	0	36
311-315	Dénué de conscience	1	36
316-320	Dépendance	0	36
321-325	Désossé	5	36
326-330	Destruction spirituelle	0	36
331-335	Doigts ou orteils supplémentaires	0	36
336-340	Doigts tentaculaires	0	36
341-345	Emplumé	0	36
346-355	Enfant du Chaos	n/a	37
356-360	Épiderme tacheté	0	37
361-365	Épines	1	37
366-375	Esprit torturé	0	37
376-380	Flatulences incontrôlables	0	37
381-385	Folie	0	38
386-390	Fort	0	38
391-395	Fourrure	0	38
396-400	Fourrure épaisse	1	38
401-405	Furoncles	0	38
406-410	Garou	0	38
411-415	Grandes oreilles	0	39
416-420	Griffes	0	39
421-425	Guerrier frénétique	0	39
426-430	Haine irrationnelle	0	39
431-435	Handicap sensoriel	0	39
436-440	Hématophobie	0	39
441-445	Hideux	10	39
446-450	Hybride	1	39
451-455	Hypertrophie	1	40
456-460	Illusion de normalité	1	40
461-465	Immunité contre la magie	0	40
466-475	Infâme	1	40
476-480	Instabilité dimensionnelle	0	40
481-485	Instabilité temporelle	0	40
486-490	Intelligence foudroyante	0	41
491-495	Inversé	0	41
496-500	Invisibilité	2	41
501-505	Jambes d'animal	2	41
506-510	Jambes prodigieuses	0	41
511-515	Kyste intelligent	2	41
516-520	Lâcheté	0	41
521-525	Langue perforante	0	41
526-530	Lévitation	2	41
531-535	Long cou	0	42
536-540	Long nez	0	42
541-545	Longs piquants	1	42
546-550	Longues jambes	1	42
551	Maître d'armes	0	42

1d1000	Mutation	Pts de Peur	Page	1d1000	Mutation	Pts de Peur	Page
552-555	Malefrénésie	5	42	776-780	Rapide	0	51
556-560	Malin sorcier	0	43	781-785	Regard hypnotique	0	51
561-565	Mauvais œil	1	43	786-790	Régénération	0	51
566-570	Mécanoïde	2	43	791-795	Résistance à la magie	0	51
571-575	Membre menaçant	1	44	796-800	Résistant	0	51
576-585	Membre supplémentaire	1	44	801-805	Ressemblance troublante	0	51
586-590	Membres amovibles	2	44	806-810	Retourné	8	51
591-595	Membres élastiques	0	44	811-815	Rougeur	0	51
596-600	Modification esthétique mineure	0	44	816-820	Ruisselant	1	52
				821-825	Sabots fourchus	0	52
601-605	Morsure venimeuse	0	44	826-830	Sautillant	0	52
606-610	Multiplication	3	44	831-835	Sécrétion acide	1	52
611-615	Museau	0	44	836-840	Séduisant	0	53
616-620	Mutation zoologique	1	45	841-845	Siamois	3	53
621-625	Nabot	2	45	846-850	Soif de sang	0	53
626-630	Nez supplémentaire	0-1	45	851-855	Souffle de feu	1	53
631-635	Nuage de mouches	0	45	856-860	Spores	1	53
636-640	Obèse	0	46	861-865	Squelette	5	54
641-645	Œil supplémentaire	1	46	866-870	Substitution sanguine	3	54
646-650	Oreille supplémentaire	0	46	871-875	Télékinésie	0	54
651-655	Organe du Chaos	0	46	876-880	Télépathie	0	54
656-660	Patte d'oiseau	0	47	881-885	Téléportation	0	54
661-665	Peau coriace	0	47	886-890	Tête d'épingle	1	54
666-670	Peau d'ébène	1	47	891-895	Tête en ogive	0	56
671-675	Peau de fer	1	47	896-900	Tête énorme	1	56
676-680	Peau écailleuse	1	47	901-905	Tête sur pattes	1	56
681-685	Peau métallique	2	47	906-910	Têtes multiples	1	56
686-690	Peau rayonnante	1	47	911-915	Traînée de bave	1	56
691-695	Peau transparente	3	47	916-920	Transe	0	56
696-700	Perte de membre	0	47	921-925	Transfert de membre	1	56
701-705	Peur irraisonnée	0	48	926-930	Trompe	1	56
706-710	Pigmentation étrange	0	48	931-935	Tumeur incroyable	3	56
711-715	Pince	1	49	936-940	Vampire	2	57
716-720	Plaies suppurantes	1	49	941-945	Ventouses	1	57
721-725	Polypes	1	49	946-950	Vermiculé	1	57
726-730	Porteur de germes	1	49	951-955	Verrues	0	57
731-735	Pseudo-démon	5	49	956-960	Visage lisse	1	57
736-740	Puanteur	0	49	961-965	Visage réarrangé	1	57
741-745	Putréfaction	1	49	966-970	Voix étrange	0	57
746-750	Quadrupède/bipède	0	49	971-975	Vomi corrosif	2	57
751-755	Queue	1	49	976-980	Yeux globuleux	1	57
756-760	Queue de scorpion	1	51	981-985	Yeux pédonculaires	1	57
761-765	Queue épineuse	1	51	986-990	Lancez les dés 2 fois	—	—
766-770	Queue préhensile	0	51	991-995	Lancez les dés 3 fois	—	—
771-775	Rapetissement	-1/-2/-3	51	996-1000	Inventez la vôtre	Variable	—

Variantes : certains mutants développent d'autres types d'ailes : d'oiseau, d'insecte ou de papillon, par exemple. La couleur varie selon l'humeur du MJ.

Albinos — Peur 0

Type : unique
Description : votre peau prend une teinte vraiment blanchâtre et vos yeux virent au rouge. Vous perdez –1d10% en Endurance et subissez un malus de –5% aux tests de Perception liés à la vue dans les endroits où la luminosité est vive.

Apparence décharnée — Peur 0

Type : multiple
Description : vous rendant aux toilettes, vous avez la surprise de vous vider de toute votre graisse en un flot de matière jaunâtre. Une fois votre affaire terminée, vous réalisez votre maigreur quasi cadavérique. Vous perdez –1d10% en Force et en Endurance à chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation.

Appétit surnaturel — Peur 1

Type : unique
Description : pourquoi choisir vos menus parmi toutes les petites bestioles rampantes du Vieux Monde alors que vous pourriez vous contenter d'une seule d'entre elles ? Suite à un instant de clarté inspiré par vos ignobles maîtres, vous ne vous nourrissez plus que d'une chose et une seule ! Lancez les dés sur la table qui suit pour voir ce dont il s'agit. Et si ça ne vous paraît pas comestible, ne vous en faites pas, vous n'aurez aucun mal à le digérer !

~ Appétit surnaturel ~

1d100	Nourriture	1d100	Nourriture
01-05	Sang	51-55	Clous
06-10	Enfants	56-60	Peinture ou teinture
11-15	Détracteurs	61-65	Animaux domestiques
16-20	Crasse	66-70	Rats
21-25	Excréments	71-75	Viande avariée
26-30	Yeux	76-80	Araignées
31-35	Herbe	81-85	Larmes
36-40	Cheveux	86-90	Dents
41-45	Vers et asticots	91-95	Langues
46-50	Rognures d'ongles	96-100	Au choix du MJ !

Articulations supplémentaires — Peur 0

Type : unique
Description : vous gagnez un jeu de genoux ou de coudes supplémentaire, voire les deux. Lancez les dés sur la table qui suit pour déterminer la forme de la mutation acquise et ses effets.

~ Articulations supplémentaires ~

1d100	Mutation
01-40	**Bras :** vous gagnez +1d10% en Agilité.
41-80	**Jambes :** vous gagnez +1d10% en Agilité et augmentez votre valeur de Mouvement de +1.
81-100	**Bras et jambes :** vous gagnez +2d10% en Agilité et augmentez votre valeur de Mouvement de +1.

Aspect bestial — Peur 2

Type : multiple. Si vous obtenez ce résultat plusieurs fois, remplacez-le par changepeau.
Description : votre visage mute, prenant une apparence animale ou démoniaque. Vous perdez –2d10% en Sociabilité.
Variantes : 10% environ des créatures concernées par cette mutation ont la tête d'un animal précis. Ces mutants réduisent eux aussi leur Sociabilité, mais ils gagnent le talent Sens aiguisés. Jetez les dés sur la table qui suit pour déterminer les autres effets.

~ Aspect bestial ~

1d100	Apparence	Effet
01-05	Aigle, faucon	Vous gagnez le talent Acuité visuelle et +2 points de Peur.
06-10	Araignée	Vous gagnez le talent Armes naturelles. Votre morsure est venimeuse. La cible de votre attaque doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être paralysée pendant 1d10 rounds. Les personnages paralysés sont incapables d'entreprendre la moindre action et sont sans défense.
11-15	Belette	Vous gagnez le talent Armes naturelles.
16-20	Bélier	Vous gagnez le talent Armes naturelles.
21-25	Bouc	—
26-30	Cerf	Vous gagnez le talent Acuité auditive.
31-35	Chat	Vous gagnez le talent Vision nocturne.
36-40	Chauve-souris	Vous gagnez le talent Acuité auditive et +1 point de Peur.
41-45	Cheval	—
46-50	Chien ou loup	Vous gagnez le talent Pistage.
51-55	Corbeau	Vous gagnez la compétence Langue (au choix) et +2 points de Peur.
56-60	Fourmi	Vous gagnez le talent Armes naturelles et +2 points de Peur.
61-65	Lapin	Vous gagnez +3 points de Peur.
66-70	Lion ou tigre	Vous gagnez le talent Armes naturelles et +1 point de Peur.
71-75	Ours	Vous gagnez le talent Armes naturelles.
76-80	Rat	Vous gagnez le talent Acuité auditive et +1 point de Peur.
81-85	Sanglier	Vous gagnez le talent Armes naturelles.
86-90	Serpent	Vous gagnez le talent Armes naturelles. Votre morsure est venimeuse. Si vous parvenez à lui infliger des dégâts, votre adversaire doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir un coup supplémentaire d'une valeur de dégâts de 1.
91-95	Singe	—
96-100	Taureau	Vous gagnez le talent Armes naturelles.

Atrophie — Peur 0

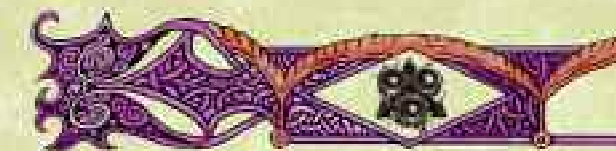
Type : multiple (5)
Description : une partie de votre corps se ratatine et devient complètement inutilisable. Lancez les dés sur la table qui suit pour connaître le membre concerné et les modifications apportées à vos caractéristiques. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, lancez à nouveau les dés sur la table. Les effets sont cumulatifs.

~ Atrophie ~

1d100	Localisation	Effet
01-20	Tête	Votre tête rétrécit, obligeant une bonne partie de votre matière grise à sortir par le nez et les oreilles. Vous perdez –2d10% en Intelligence et –1d10% en Endurance.
21-60	Bras	Vous perdez l'usage de l'un de vos bras (50% de chances pour l'un ou l'autre). Vous perdez –1d10% en Agilité et en Endurance (cf. page 130 de *WJDR* pour les attaques portées à l'aide de la main non directrice).
61-100	Jambe	Vous perdez l'usage de l'une de vos jambes (50% de chances pour l'une ou l'autre). Vous perdez –1d10% en Agilité et en Endurance, et réduisez votre Mouvement de moitié (arrondir à l'entier inférieur).

Bec — Peur 1

Type : unique
Description : votre visage se tord et se déforme, la chair qui vous entoure la bouche s'allonge et durcit, formant un bec. Vous pouvez utiliser celui-ci pour porter des attaques infligeant BF–1 dégâts.





Bête aux mille... Peur 3

Type : multiple

Description : vous gagnez mille « quelque chose » : mille bras, oreilles, doigts, yeux, tétons ou tout ce qui peut traverser l'esprit du MJ. Ils vous recouvrent tout le corps et il est impossible de les dissimuler. Il s'agit cependant d'éléments atrophiés et inutilisables. Du reste, ils sont particulièrement troublants, si bien que vous perdez –2d10% en Sociabilité.

~ Bête aux milles... ~

1d100	Effet	1d100	Effet
01-10	Yeux	51-60	Tétons
11-20	Nez	61-70	Bras ou jambes
21-30	Oreilles	71-80	Mains ou pieds
31-40	Plaies	81-90	Doigts ou orteils
41-50	Langues	91-99	Orifices
		100	Visages

Bossu (esthétique) Peur 1

Type : unique

Description : une bosse grotesque vous pousse sur le dos, vous affublant ainsi d'une allure voûtée et d'un boitillement certain. Il vous est impossible de vous protéger le corps au moyen d'une armure, à moins qu'elle ne soit faite sur mesure (doublez-en le prix). Bien évidemment, une armure du Chaos s'adapte toujours aux corps les plus étranges.

Bouche supplémentaire Peur 1

Type : multiple

Description : ce qui ne ressemblait au départ qu'à une égratignure sur votre visage finit par s'élargir et prendre la forme d'une gueule dégoulinant de bave. Elle est en mesure d'avaler des aliments, mais ne saurait vous nourrir car rien de ce qu'elle engloutit ne termine sa route dans votre estomac. Cette bouche vous permet aussi de parler ; vous gagnez le talent Ventriloquie. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, vous gagnez une nouvelle bouche, sans autre avantage.

Variantes : il existe de nombreux récits de mutants développant une bouche en des parties bien étranges de leur corps, qu'il s'agisse de l'aisselle à l'aine en passant par la paume de la main. Il semblerait que les bizarreries du Chaos n'aient aucune limite…

Bras multiples Peur 0

Type : unique

Description : un certain nombre de bras vous sortent des flancs. Ils ont tout l'air de bras normaux d'un membre de votre race d'origine. Vous gagnez (1d10+2)/3 bras. Augmentez votre caractéristique d'Attaques de +1 et votre valeur d'Endurance de +1d10%.

Bras tentaculaire Peur 1

Type : multiple

Description : l'un de vos bras se dessèche et est remplacé par un horrible tentacule recouvert de minuscules ventouses. Ce membre est capable de manier des armes, mais toute manipulation de précision lui est interdite, si bien qu'il subit un malus de –30% à ce genre de test. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, vous bénéficiez d'un bonus de +5% aux tests de prise.

Brute épaisse Peur 1

Type : unique

Description : vous régressez physiquement jusqu'à adopter la forme d'une créature primitive, proche d'un orque. Vous êtes complètement voûté lorsque vous marchez. Vos bras s'allongent, si bien que vos mains traînent au sol derrière vous. Une arête osseuse apparaît au-dessus de vos yeux et vous avez le front particulièrement bas. Vous gagnez +1d10% en Force et en Endurance, mais devez réduire votre valeur d'Intelligence de –2d10%.

Centauroïde Peur 2

Type : unique

Description : ce qui ressemblait au départ à une simple douleur intestinale empire rapidement, provoquant la transformation de vos tripes et de vos jambes, vos chairs se remodelant et prenant une nouvelle forme. Lorsque vous reprenez conscience, vous découvrez que vos jambes ont laissé place au poitrail et aux pattes d'une autre créature. Lancez les dés sur la table qui suit pour déterminer ces nouveaux traits.

Note : bien que votre nouvelle forme puisse être issue d'un petit animal, la mutation œuvre comme si celui-ci avait la taille d'un cheval.

~ Centauroïde ~

1d100	Résultat
01-05	Âne
06-10	Araignée
11-15	Cheval
16-20	Crocodile
21-25	Éléphant
26-30	Fourmi
31-35	Girafe
36-40	Grenouille
41-45	Lapin
46-50	Lézard
51-55	Lion
56-60	Loup
61-65	Mille-pattes
66-70	Ours
71-75	Rat
76-80	Sanglier
81-85	Scarabée
86-90	Serpent
91-95	Vache
96-100	Lancez les dés deux fois, en ignorant tout nouveau résultat de 96 ou plus



Augmentez votre valeur de Mouvement de +2 et votre Endurance de +2d10%. En guise de pieds, vous disposez certainement de sabots ou de pattes capables de faire très mal, si bien que vous gagnez le talent Armes naturelles. Lorsque l'on vous frappe, utilisez la table ci-dessous.

LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES CENTAUROÏDES

1d100	Zone touchée
01-10	Tête
11-40	Corps
41-50	Bras droit
51-60	Bras gauche
61-70	Patte antérieure droite
71-80	Patte antérieure gauche
81-90	Patte postérieure droite
91-100	Patte postérieure gauche

Changepeau — Peur 2

Type: unique
Description: votre véritable nature est dévoilée; vous vous transformez en homme-bête. Votre race n'est plus mutant, mais homme-bête. Lancez 1d100 et reportez-vous à la table qui suit pour déterminer votre type.

~ CHANGEPEAU ~

1d100	Type
01-30	Bray
31-60	Ungor
61-100	Gor

Vous faites l'acquisition des mutations aspect bestial et jambes d'animal. Pour plus de détails sur les hommes-bêtes et les changepeaux, reportez-vous au **Chapitre VII: Les bêtes du Chaos**.

Chaos-morphe — Peur 2

Type: unique
Description: vous recouvrez votre forme naturelle sur-le-champ, comme si vous n'aviez aucune mutation. Gardez de côté votre ancien profil. Dès que vous ratez un test de Force Mentale, vous reprenez instantanément votre forme de mutant et la conservez jusqu'à ce que vous ratiez un nouveau test de Force Mentale. Si votre «forme normale» acquiert une mutation, vous devenez aussitôt un enfant du Chaos (cf. page 58 pour plus de détails).

Chétif — Peur 0

Type: unique
Description: votre squelette se ratatine de 25%. Divisez votre Force et votre Endurance par quatre (en arrondissant à l'entier inférieur, jusqu'à un minimum de 1).

Contact électrique — Peur 0

Type: unique
Description: votre peau est parcourue d'étincelles. Vous gagnez +1d10% en Agilité. Au combat, vous pouvez porter une attaque visant à électrocuter votre adversaire. Jouez-la sur le principe d'une attaque à mains nues, si ce n'est que vous infligez un coup d'une valeur de dégâts de 3 (ou de 5 si votre adversaire porte une armure en métal) qui ne tient pas compte des points d'Armure. Après vous être servi de ce pouvoir, il vous faut patienter 1d10 rounds avant de pouvoir le réutiliser. Si vous n'avez pas libéré la décharge électrique et êtes frappé au corps à corps par une arme en métal, votre assaillant doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 5 qui ne tient pas compte des points d'Armure.

Contact fétide — Peur 0

Type: unique
Description: vos mains sont toujours couvertes de sueur et de crasse. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à les nettoyer. Vous propagez la courante galopante au toucher (cf. page 136 de *WJDR*), mais seulement si vos mains entrent en contact avec de la nourriture. Si un individu mange de la nourriture que vous avez préparée ou touchée, il doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter cette vilaine maladie.

Copie — Peur spécial

Type: multiple
Description: un nouveau corps s'arrache au vôtre, emmenant avec lui la moitié de vos points de Blessures (arrondir à l'entier inférieur). Il vous est identique en tout point. Désormais, votre double acquiert ses propres mutations et peut entreprendre toute carrière de son choix. Vous en gardez le contrôle et le jouez comme un second personnage.
Variantes: 10% environ des individus ayant cette mutation produisent un double désireux de les terrasser. Dans ce cas, la copie est un PNJ confié aux bons soins du MJ.

Cornes — Peur 1

Type: multiple (3)
Description: des cornes vous sortent du front. Vous pouvez les utiliser pour attaquer; les dégâts infligés étant égaux à votre BF–1. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, vos cornes grandissent. À la seconde acquisition, elles infligent BF dégâts; à la troisième, elles gagnent en plus l'attribut percutante.
Variantes: ces cornes peuvent être droites, tordues ou dentelées. Souvent, elles arborent également des symboles du Chaos, des mots de langage sombre ou des insultes visant les protagonistes du mutant.

Corps cristallin — Peur 2

Type: unique
Description: votre chair, votre sang, vos os et vos muscles se transforment en une matière cristalline vivante. Bien que cette matière soit dure, elle est aussi très fragile. Augmentez votre valeur d'Endurance de +3d10%, mais réduisez vos points de Blessures de moitié. Si l'on vous coupe certaines de vos extrémités cristallines, les minéraux pourrissent et laissent place à une flaque de boue en 1d10 minutes.

Corps de métal — Peur 3

Type: unique
Description: votre corps est maintenant en or, en acier ou en argent. Vous gagnez 5 points d'Armure sur toutes les zones (une éventuelle armure ne vous confère cependant pas davantage de points). Réduisez vos caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de –2d10%. Augmentez vos valeurs de Force et d'Endurance de +3d10%. En outre, vous n'êtes plus affecté par les attaques et effets de feu ou de froid, mais les attaques électriques vous font perdre deux fois plus de points de Blessures.
Vos camarades les plus cupides pourront tirer parti de votre nouvelle forme, en échangeant certaines parties de votre corps contre des espèces sonnantes et trébuchantes. Bien évidemment, les mutants d'or et d'argent ont une grande valeur. Arracher un doigt ou un orteil, une oreille, un œil ou quelque autre extrémité vous inflige 2 points de Blessures. Un bras, une jambe ou la tête doit être découpé, ce qui vous inflige les dégâts habituels. Pour avoir une idée de votre valeur, reportez-vous à la table qui suit. Tout métal extrait d'un mutant est contaminé et compte comme de la malepierre pour ce qui est de provoquer des mutations.



~ CORPS DE MÉTAL ~

Élément	Acier	Métal Argent	Or
Oreille, nez	1d10/5 pa	1d10/2 pa	1d10 pa
Doigt, orteil	1d10/2 pa	1d10 pa	2d10 pa
Main, pied	1d10 pa	2d10 pa	1d10 co
Bras	2d10 pa	1d10 co	2d10 co
Jambe	3d10 pa	1d10+5 co	3d10 co
Tête	2d10+4 pa	1d10+2 co	2d10+2 co
Torse	8d10 pa	3d10+7 co	8d10+2 co

Corps embrasé — Peur 3

Type : unique
Description : à votre grand désespoir, des langues de feu sortent de votre corps et font de vous une colonne de flammes vivante. Le feu ne vous blesse pas, mais il détruit automatiquement votre équipement. Il offre autant de lumière qu'un feu de camp. Vous gagnez +1d10% en Endurance.
Pour vos ennemis, ces flammes sont mortelles. Tous les adversaires qui tentent de vous frapper au corps à corps subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Tir en raison de la lumière et de la chaleur produites. Lorsque vous-même frappez un adversaire à l'aide d'une Arme naturelle ou d'une attaque à mains nues, celui-ci doit réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu (cf. **Le feu**, page 136 de *WJDR*).

Couronne de chair (esthétique) — Peur 1

Type : multiple
Description : un anneau de protubérances de chair vous pousse sur la tête ; lancez 1d10 pour en déterminer le type. Ces excroissances ne confèrent aucun avantage.

~ COURONNE DE CHAIR ~

1d10	Couronne de...
1	Oreilles
2	Doigts
3	Nez
4	Langues
5	Yeux
6	Orteils
7	Pouces
8	Furoncles
9	Bras minuscules
10	Tentacules

Court sur pattes — Peur 0

Type : multiple (4)
Description : chaque fois que vous acquérez cette mutation, vos jambes raccourcissent, réduisant ainsi votre valeur de Mouvement de –1. Si cette valeur tombe à 1, vous perdez vos jambes et devez vous traîner au sol au moyen de vos bras (ou tentacules).

Crachat acide — Peur 0

Type : unique
Description : des glandes spéciales vous poussent dans la bouche ; elles produisent des globules gluants d'acide. Au prix d'une action complète, vous pouvez en cracher quelques gouttes sur un adversaire situé dans un rayon de 10 mètres (5 cases). Utilisez votre Capacité de Tir pour résoudre l'attaque. En cas de succès, vous infligez un coup d'une valeur de dégâts de 5. Enfin, vous devez patienter 1d10 rounds entre deux utilisations de ce pouvoir.

Crâne — Peur 1

Type : unique
Description : la chair de votre visage (ou de vos visages) se liquéfie et glisse au sol, ne laissant derrière elle qu'un crâne blanchi. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –2d10%.

Crâne embrasé — Peur 2

Type : unique
Description : la peau et la chair de votre visage s'effacent pour laisser votre crâne totalement nu. Quelques instants plus tard, votre boîte osseuse s'embrase, si bien que vous pouvez attaquer à l'aide de votre tête enflammée. Les flammes infligent un coup d'une valeur de dégâts de 1 qui ne tient pas compte des points d'Armure. Si vous avez des cornes, des crocs ou quelque autre mutation affectant la tête, les dégâts sont cumulatifs.

Créature aquatique — Peur 1

Type : unique
Description : une queue de poisson prend la place de vos jambes (ou pattes arrière). En outre, en plus de poumons, vous disposez maintenant de branchies, ce qui vous permet de respirer sous l'eau, et gagnez la compétence Natation. Quand vous êtes dans l'eau, vous ne réduisez pas votre valeur de Mouvement de moitié si vous avez recours à la compétence Natation. Mais sur la terre ferme, vous devez vous traîner au sol, si bien que votre valeur de Mouvement tombe à 1.
Variantes : 10% environ des mutants aquatiques ont une tête et un corps de poisson, mais gardent leurs jambes d'origine. Dans ce cas, l'intéressé peut marcher et nager avec la même facilité, mais il perd ses poumons et ne peut survivre hors de l'eau que pendant 1 heure par point de son bonus d'Endurance. Après, il vous suffit de vous reporter aux règles traitant de l'asphyxie, page 136 de *WJDR*.

Crête (esthétique) — Peur 0

Type : unique
Description : une étrange protubérance osseuse vous transperce la peau du crâne, formant une crête bien embarrassante.
Variantes : toutes les crêtes ne sont pas de nature osseuse. Certaines sont charnues ou à plumes, voire reptiliennes.

Crétin — Peur 0

Type : unique
Description : votre cerveau se ratatine jusqu'au quart de son volume et de son poids normaux. Réduisez votre valeur d'Intelligence de –2d10%.
Variantes : bien que de nombreuses personnes pourraient y prétendre, cette mutation n'est pas aussi courante qu'on pourrait le croire.

Crinière — Peur 0

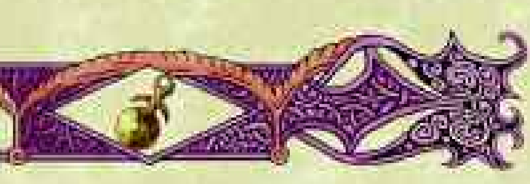
Type : unique
Description : une crinière impressionnante vous pousse sur la tête, semblable à celle d'un cheval ou d'un lion. Vous ne pouvez désormais plus porter de casque (sauf s'il s'agit d'un élément d'armure du Chaos).
Variantes : 10% environ des créatures ayant cette mutation gagnent à la place une sensibilité capillaire. Quand on les coupe, leurs cheveux saignent. Étant donné cette sensibilité, ils bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Perception liés à l'ouïe.

Crises — Peur 0

Type : unique
Description : quand vous êtes confronté au pire, votre esprit se brise et vous êtes victime de terribles crises mentales. Quand vous ratez un test de Peur ou de Terreur, vous devez aussitôt jouer un test de Force Mentale. En cas d'échec, vous vous effondrez, les membres agités de spasmes et l'écume aux lèvres. À chaque round, vous avez droit à un nouveau test de Force Mentale pour mettre un terme à la crise, chaque échec indiquant qu'elle se poursuit.

Crocs — Peur 1

Type : unique
Description : vos incisives s'allongent et s'affûtent. Vous pouvez maintenant vous en servir pour porter des attaques. Elles infligent BF–2 dégâts et ont l'attribut précise.
Variantes : à la place de longues dents aiguisées, vous pouvez faire l'acquisition de défenses, d'une seconde rangée de dents ou d'une espèce de corne sortant de votre mâchoire inférieure.



Croissance — Peur 1/2/3

Type: multiple (3)
Description: vous grandissez considérablement; il s'agit là d'une expérience fort déplaisante. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, vous grandissez encore. Reportez-vous à la table qui suit pour déterminer les effets (cumulatifs) de cette croissance sur vos caractéristiques.

~ CROISSANCE ~

Mutation	Taille	CC	F	E	Ag	M	B
1re	Doublée	—	+1d10%	+1d10%	–1d10%	+1	+2
2e	Triplée	–1d10%	+1d10%	+1d10%	–1d10%	+1	+2
3e	Quadruplée	–1d10%	+2d10%	+1d10%	–2d10%	+1	+4

Cyclope — Peur 1

Type: unique
Description: votre visage se tortille et se transforme en une masse de tissus frétillants méconnaissables. Au bout de quelques instants, il reprend son aspect normal, à une exception près. Malheureusement, l'un de vos yeux en a profité pour prendre la poudre d'escampette en développant rapidement des ailes. Désormais, vous n'avez plus qu'un œil, au beau milieu de la face, juste au-dessus du nez. Réduisez votre valeur de Capacité de Tir de moitié.
Variantes: dans près de 10% des cas, l'œil n'est pas centré et apparaît à un autre endroit du visage. Parmi les exemples les plus horribles, citons celui de l'œil qui décide de s'installer dans la bouche.

Démarche étrange — Peur 0

Type: multiple
Description: vous avez désormais une démarche très étrange. Cela peut être dû à des mouvements bizarres ou suggestifs, ou à un besoin maladif de tourner sur vous-même à chaque pas, mais cela semble en tout cas étrange, voire ridicule. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, votre démarche empire. Réduisez votre valeur de Mouvement de –1 à chaque fois que vous obtenez cette mutation.

Dénué de conscience — Peur 0

Type: unique
Description: votre cerveau est remplacé par un bloc de malepierre, ce qui vous empêche d'avoir des pensées cohérentes et d'entreprendre des actions indépendantes. Les personnages ayant une caractéristique de magie de 1 ou plus sont en mesure de vous donner des ordres, que vous suivez à la lettre (vous n'êtes pas en mesure de les interpréter). Votre caractéristique d'Intelligence tombe à 0%, mais vous n'en mourez pas pour autant. Vous ne pouvez plus jouer de test d'Intelligence. Sans doute devriez-vous songer à créer un nouveau personnage…

Dépendance — Peur 0

Type: multiple (4)
Description: vous développez une forte dépendance. Celle-ci a généralement trait à une substance, comme l'alcool ou la racine de mandragore. Quand vous êtes près de l'objet de votre accoutumance, vous devez réussir un test de Force Mentale sous peine d'être obligé de boire, de manger ou de faire tout ce qui est nécessaire pour satisfaire votre envie. Chaque fois que vous obtenez à nouveau cette mutation, la difficulté du test de Force Mentale augmente d'un cran. Ainsi, en ayant dépendance deux fois, vous devrez réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%); si vous l'avez trois fois, votre test de Force Mentale sera Difficile (–20%); et il sera Très difficile (–30%) si vous l'avez quatre fois.
Bizarrement, bien que vous ayez un besoin maladif d'ingérer la substance ou de vous livrer aux actes concernés, votre corps est capable d'en dupliquer les effets quand il en est privé, même si cela n'atténue en rien votre insatiable désir. Du coup, on considère que vous êtes ivre mort en permanence (cf. page 115 de *WJDR*).
Variantes: les dépendances sont variées et vont du meurtre à des actes beaucoup plus personnels. Évaluez le niveau de tolérance de votre groupe de joueurs, et si la mutation vous paraît trop choquante, n'hésitez pas à relancer les dés.

Désossé — Peur 5

Type: unique
Description: sans crier gare, votre squelette se fait la malle et entame une nouvelle existence en qualité de mort-vivant, vous réduisant à une simple masse de chair palpitante. Votre Capacité de Tir tombe à 0% (mais vous n'en mourez pas pour autant) et vous réduisez de moitié toutes les autres caractéristiques de votre profil principal. Votre valeur de Mouvement passe quant à elle à 1. Cependant, votre valeur de Blessures augmente de 6 points et vous gagnez le talent Contorsionniste.

Destruction spirituelle — Peur 0

Type: multiple
Description: votre âme et votre personnalité sont détruites, dévorées par le Chaos. L'esprit vagabond d'un défunt mortel en profite pour s'installer dans votre corps et en prendre les commandes. Cette nouvelle personnalité a votre profil de départ, vos blessures permanentes, vos mutations et, bien évidemment, vos dotations. De fait, vous devenez un nouveau personnage. Déterminez votre nouvelle carrière sur la colonne réservée aux humains de la **Table 2–5: carrières de départ** (cf. page 21 de *WJDR*), quelle que soit la race de votre personnage, car l'esprit en question a mené une existence avant de mourir. Vous gagnez les compétences et talents de cette nouvelle carrière, ainsi que 2d10 x 100 XP pour vous payer des promotions et, éventuellement, d'autres carrières (vous n'êtes alors pas obligé de satisfaire aux conditions de dotations). Enfin, vous gagnez 1d10/2 points de Folie.
Une fois vos carrières fixées, œuvrez en étroite collaboration avec le MJ pour déterminer la personnalité et l'histoire de votre nouveau personnage. Ce dernier aurait pu vivre sous l'ère de la Grande Guerre contre le Chaos ou sous le règne de Sigmar.

Doigts ou orteils supplémentaires (esthétique) — Peur 0

Type: unique
Description: un certain nombre de doigts ou orteils font leur apparition sur vos mains ou vos pieds. Vous en acquérez 1d10 par extrémité affectée. Cette mutation ne provoque aucun effet secondaire, mais vous risquez désormais de vous battre contre vos gants et chaussures…

~ DOIGTS OU ORTEILS SUPPLÉMENTAIRES ~

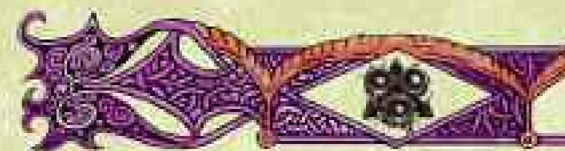
1d100	Effet
01–20	Main gauche
21–40	Main droite
41–45	Deux mains
46–65	Pied gauche
66–85	Pied droit
86–90	Deux pieds
91–95	Une main, un pied
96–100	Deux mains et deux pieds

Doigts tentaculaires — Peur 1

Type: unique
Description: vos doigts se dessèchent et sont remplacés par d'horribles tentacules. Bien que cela ne change rien pour la plupart des tâches ordinaires, ces tentacules nuisent à toute forme de manipulation de précision, imposant un malus de –10% aux tests qui leur sont liés.

Emplumé (esthétique) — Peur 0

Type: unique
Description: ce qui a d'abord pris la forme d'étranges plaques vous recouvrant le corps s'est développé jusqu'à ce que des plumes





sortent de votre épiderme. Pire encore, la peau qui rejoint vos bras à vos flancs pendouille mollement, formant une sorte de membrane dont le rôle vous échappe.

Enfant du Chaos — Peur n/a

Type : unique
Description : les Puissances de la Déchéance ont fait de vous un enfant du Chaos. Vous n'êtes désormais plus un être rationnel, mais une bête affamée. Du coup, vous passez dans les rangs des PNJ. Pour plus de détails sur ces misérables créatures, reportez-vous à la page 58.

Épiderme tacheté (esthétique) — Peur 0

Type : multiple
Description : de petites bestioles se frayent un chemin sous votre peau avant d'y mourir. Leurs carcasses brillantes forment un motif hideux de couleurs qui détonnent. La couleur dépend avant tout de votre maître. Khorne préfère les motifs noirs, rouges et cuivre ; Slaanesh aime les tons pastel ; Nurgle marque ses mutants au moyen de combinaisons de tons maladifs et livides ; et Tzeentch n'apprécie aucune couleur en particulier (lancez les dés sur la table **Pigmentation étrange** de la page 48). Si vous ne servez aucune des Puissances de la Déchéance, votre MJ choisit une couleur en fonction de son humeur. *« J'sens bien le bleu aujourd'hui. »* Pour déterminer la nature du motif, lancez les dés sur la table suivante :

~ ÉPIDERME TACHETÉ ~

1d100	Motif
01–10	Taches d'une seule couleur
11–20	Pois d'une ou de plusieurs couleurs
21–30	Carrés d'une ou de plusieurs couleurs
31–40	Zébrures foncées
41–50	Losanges de différentes couleurs
51–60	Rayures en zigzag
61–70	Rayures de tigre
71–80	Motif camouflage (n'aide en rien la Dissimulation)
81–90	Corps divisé en deux moitiés verticales, chacune d'une couleur qui détonne
91–93	Bas-ventre ou torse d'une couleur, et dos sur ton contrasté
94–96	Lancez les dés deux fois et ignorez tout résultat de 94 ou plus
97–99	Lancez les dés trois fois et ignorez tout résultat de 94 ou plus
100	Lancez les dés quatre fois et ignorez tout résultat de 94 ou plus

Épines — Peur 1

Type : unique
Description : de petites épines pointues vous sortent de la peau. Vos attaques à mains nues infligent BF–2 dégâts. Étrangement, grâce à une transformation musculaire, vous êtes capable de lancer l'une de ces épines (action complète) sur un adversaire situé dans un rayon de 10 mètres (5 cases), lui infligeant un coup d'une valeur de 1 si vous réussissez un test de Capacité de Tir.
Variantes : 10% environ des individus concernés par cette mutation développent des épines venimeuses. Les adversaires subissant les dégâts énoncés ci-dessus doivent réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de perdre 1d10/2 points de Blessures, sans tenir compte de l'armure. Le mutant est bien évidemment immunisé contre son propre poison.



Esprit torturé — Peur 0

Type : unique
Description : vous avez la tête en vrac. Vous perdez –2d10% en Intelligence car vous avez les pires difficultés du monde à vous concentrer sur les choses les plus simples.

Flatulences incontrôlables — Peur 0

Type : unique
Description : vous êtes victime de troubles intestinaux atroces, qui se manifestent quand vous vous sentez menacé. Lorsque vous êtes attaqué ou amené à jouer un test de Peur ou de Terreur, l'orifice de votre rectum est agité de tremblements et libère involontairement un

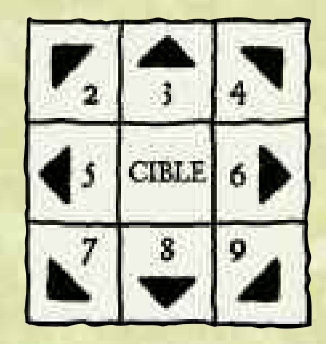
~ FLATULENCES INCONTRÔLABLES ~

1d10	Effet
1–2	*Poison :* tous ceux qui respirent les vapeurs horribles doivent réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 4 qui ne tient pas compte de l'armure.
3–4	*Paralysie :* le simple fait de respirer ce gaz putride nécessite un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'être paralysé (impossibilité d'entreprendre la moindre action) pendant 1d10 rounds.
5–6	*Brume grasse :* votre anus dégage un épais nuage de brume grasse infligeant un malus de –20% aux tests de compétence et de caractéristique liés à la vue.
7–8	*Délétère :* la puanteur est telle que tous ceux qui respirent les gaz doivent réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de réduire leur Force de moitié pendant 1d10 rounds.
9–10	*Relents de folie :* l'odeur puissante inspire la peur et la démence à tous ceux qui ont le malheur de la sentir. Tous les personnages qui respirent les vapeurs sont affectés comme s'ils avaient mangé des bonnets-de-fou (cf. page 122 de *WJDR*).

TABLE 3-2: MUTATIONS DE KHORNE

1d100	Mutation	Pts de Peur	Page
01	Articulations supplémentaires	0	32
02-06	Aspect bestial	2	32
07	Bouche supplémentaire	1	33
08-09	Bras multiples	0	33
10	Brute épaisse	1	33
11	Centauroïde	2	33
12-14	Changepeau	2	34
15-17	Cornes	1	34
18-19	Corps de métal	3	35
20-21	Crachat acide	0	35
22	Crâne	1	35
23	Crâne embrasé	2	35
24	Crétin	0	35
25	Crinière	0	35
26-27	Crocs	1	35
28-29	Croissance	1/2/3	36
30	Dénué de conscience	0	36
31	Destruction spirituelle	0	36
32	Doigts ou orteils supplémentaires	0	36
33	Folie	0	38
34-36	Fort	0	38
37-38	Fourrure épaisse	0	38
39-40	Garou	0	38
41-42	Griffes	0	39
43-44	Guerrier frénétique	0	39
45-47	Haine irrationnelle	0	39
48-49	Hideux	10	39
50-51	Hypertrophie	1	40
52	Immunité contre la magie	0	40
53-55	Infâme	1	40
56	Jambes d'animal	2	41
57-58	Jambes prodigieuses	0	41
59	Maître d'armes	0	42
60-62	Malefrénésie	5	42
63	Membre menaçant	1	44
64-65	Membre supplémentaire	1	44
66-68	Modification esthétique mineure	0	44
69-70	Morsure venimeuse	0	44
71-72	Mutation zoologique	1	45
73	Nez supplémentaire	0-1	45
74	Oreille supplémentaire	0	46
75-76	Peau de fer	1	47
77-78	Pigmentation étrange	0	48
79	Pseudo-démon	5	49
80-81	Queue	0	49
82	Queue épineuse	1	51
83-84	Régénération	0	51
85-86	Résistance à la magie	0	51
87-88	Résistant	0	51
89	Soif de sang	0	53
90	Squelette	5	54
91	Vampire	2	57
92	Visage lisse	1	57
93-100	Lancez les dés sur la **Table 3–1**	—	—

nuage de gaz nauséabond. Utilisez le petit gabarit, centré sur votre personnage. Le gaz est actif pendant 1d10/2 rounds. À chaque round, il se déplace de 2 mètres (1 case). Lancez 1d10 et reportez-vous au diagramme ci-dessous pour déterminer la direction (mais le MJ peut en décider autrement s'il y a du vent). Sur un résultat de 1, le nuage ne bouge pas ; sur un résultat de 10, il se disperse soudainement.



Les effets du gaz varient chaque fois que vous lâchez un vent. Lancez 1d10 et reportez-vous à la table ci-dessous. Vous êtes immunisé contre les effets de vos propres pets. Les personnages qui restent au sein du nuage doivent jouer les tests d'Endurance requis à chaque round.

Folie — Peur 0

Type : multiple
Description : parfois, vous entendez des voix, comme si quelqu'un avait élu domicile dans votre tête. Vous gagnez 1d10/2 points de Folie.

Fort — Peur 0

Type : multiple
Description : vous bénéficiez de la force du Chaos, qui vous imprègne et vous rend beaucoup plus puissant. Votre masse musculaire est doublée, si bien que votre peau est tendue à l'extrême pour gérer votre nouvelle corpulence. Augmentez votre valeur de Force de +1d10% chaque fois que vous acquérez cette mutation.

Fourrure (esthétique) — Peur 0

Type : unique
Description : vous développez un mince manteau de fourrure, semblable à celui d'un chat à poil ras. Bien que le port des vêtements ne soit pas des plus aisés, la fourrure ne produit aucun effet secondaire. Vous avez tout de même tendance à ronronner.

Fourrure épaisse — Peur 1

Type : unique
Description : une fourrure dense vous recouvre tout le corps. Vous gagnez 1 point d'Armure sur toutes les zones.
Variantes : la plupart des fourrures sont brunes ou noires. Il existe cependant des cas de fourrures blanches, vertes, bleues ou rouges, voire à motifs. Dans 25% des cas, cette mutation engendre des touffes de poils clairsemées. Chaque zone a alors 50% de chances de jouir de l'avantage que procure la mutation. Si aucune zone n'est protégée, lancez les dés pour déterminer une nouvelle mutation.

Furoncles — Peur 0

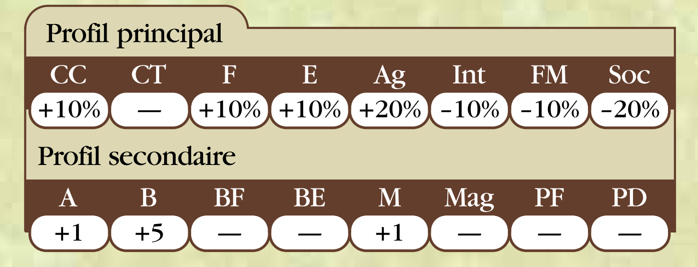
Type : unique
Description : d'étranges et douloureux furoncles font leur apparition sous vos aisselles et autres localisations dites sensibles… Vous perdez –1d10% en Agilité et –2d10% en Endurance.

Garou — Peur 0

Type : unique
Description : vous pouvez adopter une forme hybride entre l'homme et l'animal (généralement le loup ou l'ours). Vous gagnez le talent Frénésie. Lorsque vous entrez en frénésie, vous vous



métamorphosez et apportez les modifications qui suivent à vos profils principal et secondaire. Les changements sont valables tant que vous êtes en frénésie.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	+10%	+20%	-10%	-10%	-20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	+1	—	—	—

De plus, sous forme de lycanthrope, remplacez vos compétences et talents par ceux qui suivent :

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation, Perception, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne

Grandes oreilles — Peur 0

Type : unique
Description : la taille de vos oreilles est triplée. Vous gagnez le talent Acuité auditive.

Griffes — Peur 0

Type : unique
Description : vos mains se tordent et se déforment, transformant vos doigts en griffes hideuses. Vous gagnez le talent Armes naturelles.

Guerrier frénétique — Peur 0

Type : unique
Description : vous êtes victime de vilaines sautes d'humeur, exacerbées par le fait que vous percevez maintenant toutes les personnes dont vous croisez la route comme des ennemis. Pour ne pas succomber à une rage meurtrière psychotique, vous devez réussir un test de Force Mentale. En cas d'échec, vous êtes pris d'une frénésie (comme le talent éponyme) dont vous ne pouvez sortir qu'une fois votre ennemi découpé en rondelles ou parti.

Haine irrationnelle — Peur 0

Type : multiple
Description : vous nourrissez une haine inexpliquée à l'encontre de quelque chose. Lancez les dés sur la table de peur irraisonnée (cf. page 48) pour déterminer l'objet de cette haine. Quand vous êtes confronté à l'objet de votre aversion, vous êtes aussitôt pris de frénésie (comme si vous aviez le talent éponyme) jusqu'à ce qu'il disparaisse ou soit tué.
Spécial : si l'objet de votre haine est également l'objet de votre peur irraisonnée, vous gagnez 1 point de Folie. De plus, quand vous êtes confronté à la source de votre peur et de votre haine, effectuez le test de Peur (ou de Terreur) habituel ; vous n'êtes pris de frénésie que si vous le réussissez.

Handicap sensoriel — Peur 0

Type : multiple (5)
Description : les Puissances de la Déchéance mettent votre loyauté à l'épreuve en vous privant de l'un de vos cinq sens et de l'organe qui va avec. Réduisez votre valeur de Sociabilité de -5% chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation. Lancez 1d10 et reportez-vous à la table qui suit. La plupart des résultats parlent d'eux-mêmes, mais si vous perdez le sens du toucher, vous êtes privé de l'ensemble de votre épiderme, ce qui fait de vous une carcasse sanguinolente (et, accessoirement, une véritable horreur).

~ Handicap sensoriel ~

1d100	Sens	Effet
01-20	Ouïe	**Perte des oreilles :** -20% en Agilité. Rate automatiquement les tests de compétence et de caractéristique liés à l'ouïe.
21-40	Vue	**Perte des yeux :** -20% en CC, -40% en CT. Rate automatiquement les tests de compétence et de caractéristique liés à la vue.
41-60	Odorat	**Perte du nez :** -5% en Sociabilité. Rate automatiquement les tests de compétence et de caractéristique liés à l'odorat.
61-80	Goût	**Perte de la langue :** Rate automatiquement les tests de compétence et de caractéristique liés au goût.
81-100	Toucher	**Perte de la peau :** -2d10% en Endurance, -2 en Blessures. Rate automatiquement les tests de compétence et de caractéristique liés au toucher.

Hématophobie — Peur 0

Type : unique
Description : cette terrible malédiction sonne le glas de la plupart des mutants. Quand vous voyez du sang, vous devez effectuer un test de Peur.
Variantes : selon la cruauté et les lubies des Puissances de la Corruption, certains mutants développent des phobies plus ou moins handicapantes, par exemple à l'urine, aux eaux usées, à l'eau, au goudron et autres liquides.

Hideux — Peur 10

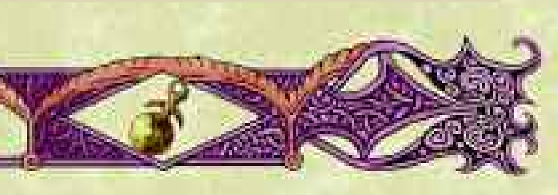
Type : unique
Description : votre apparence est maintenant monstrueuse, si terrifiante que vous inspirez la peur, y compris à vous-même ! Le nombre de points de Peur acquis vous confère automatiquement le talent Terrifiant.
Variantes : soyez créatif en dépeignant les nouveaux traits du mutant. Chair en putréfaction, dents gâtées et yeux jaunes constituent de bonnes bases, mais l'horreur prend tout son sens en usant de mots comme suppurant, suintant et palpitant. Parmi les autres éléments, on pourra trouver des os à nu, une peau décolorée ou pourrie, des filets d'humeur gluante coulant du nez, etc. Tentacules, appendices et autres bizarreries pourront certainement compléter le tableau.

Hybride — Peur 1

Type : multiple
Description : votre corps se transforme affreusement, faisant de vous un hybride de votre ancienne forme et d'une créature bien différente. Le MJ choisit celle-ci dans *WJDR*, dans le *Bestiaire du Vieux Monde*, dans le présent ouvrage ou dans quelque autre guide, puis réalise la fusion avec votre propre corps. L'étendue du changement varie d'un mutant à l'autre. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, le MJ choisit une nouvelle créature. Jetez les dés sur la table qui suit et notez les changements survenus.

~ Hybride ~

1d100	Résultat
01-33	*Mutant dominant.* Votre ancienne forme est dominante, mais vous acquérez certains des traits associés à la créature. Par exemple, un hybride de mutant et d'aigle conservera sa tête humaine, mais celle-ci sera dotée d'un bec. De son côté, un hybride de mutant et d'orque conservera sa forme générale, mais aura la peau verte. Vous conservez toutes vos caractéristiques.
34-66	*Compromis.* Vous avez maintenant une apparence répugnante, mélange parfait de votre ancienne forme et de la nouvelle. Par exemple, un hybride de mutant et d'araignée géante aura une paire de mandibules sur une tête couverte de poils, mais gardera son nez et ses yeux « normaux ». Faites la moyenne de toutes les caractéristiques du profil principal (en arrondissant à l'entier inférieur). Si la créature



~ HYPERTROPHIE ~

1d100	Zone	Ampleur	Croissance	CC	F	E	Ag	B	M
01-20	Bras (D ou G)	1	x2	+1d10%	+1d10%	—	-1d10%	+1	—
		2	x3	—	+1d10%	+1d10%	-2d10%	+1	-1*
		3	x4	-1d10%	+2d10%	+1d10%	-4d10%	+2	-1*
21-40	Jambe (D ou G)	1	x2	—	—	+1d10%	+1d10%	+1	+2
		2	x3	—	—	+1d10%	+2d10%	+2	+4
		3	x4	—	—	+1d10%	+2d10%	+2	+6
41-50	Tête	1	x2	—	—	—	—	—	—
		2	x3	—	—	—	-2d10%	+1	—
		3	x4	-1d10%	—	+1d10%	-3d10%	+2	x1/2
51-65	Mains	1	x2	—	—	—	—	—	—
		2	x3	—	—	—	—	+1	—
		3	x4	-1d10%	+1d10%	+1d10%	—	+2	—
66-80	Mains	1	x2	—	—	—	-1d10%	+1	—
		2	x3	—	—	—	-2d10%	+1	-2
		3	x4	—	—	+1d10%	-3d10%	+1	-3
81-100	Corps	1	x2	—	—	+1d10%	—	+1	-3
		2	x3	—	—	+1d10%	-1d10%	+2	**
		3	x4	-1d10%	—	+1d10%	-3d10%	+2	**

* Les mutants ayant des bras sacrément hypertrophiés (x3 ou x4) réduisent leur caractéristique d'Attaques de –1 (pour un minimum de 1).
** Les mutants ayant un corps sacrément hypertrophié (x3 ou x4) ne peuvent se déplacer qu'à quatre pattes et réduisent leur valeur de Mouvement de 75% (arrondir à l'entier supérieur). Ils perdent le talent Armes naturelles découlant de griffes et ne peuvent manier d'armes.

dispose de règles spéciales, vous les gagnez, sauf si elles vous privent d'une caractéristique. Vous conservez compétences et talents. Enfin, vous gagnez 1d10 points de Blessures.

Par exemple, Fabien, qui devient une sorte de mutant manticore, doit faire la moyenne de toutes les caractéristiques de son profil principal. Sa Capacité de Combat de départ est de 38%, contre 54% pour la CC de la manticore. Sa nouvelle CC s'élève donc à 46%.

67-99 *Créature dominante.* La forme de la créature est dominante et la plupart de vos traits s'évanouissent. Un hybride de mutant et de cheval aura une tête et des pattes d'équidé, mais il gardera ses mains et restera dans les rangs des bipèdes. Faites la moyenne de toutes les caractéristiques du profil principal (en arrondissant à l'entier inférieur). Si la créature dispose de règles spéciales, vous les gagnez, sauf si elles vous privent d'une caractéristique. Vous gagnez les compétences et talents de la créature, mais également 1d10 points de Blessures. Cependant, le changement est insupportable et vous annihile sur le plan mental. Vous gagnez 1d10 points de Folie.

100 *Enfant du Chaos !* Reportez-vous à la page 48 pour plus de détails.

Hypertrophie — Peur 1

Type : unique
Description : une partie de votre corps prend des proportions alarmantes. Lancez 1d10 pour déterminer la zone affectée et (1d10+2)/4 pour l'ampleur du changement.

Illusion de normalité — Peur 1

Type : unique
Description : une magie puissante dissimule toutes les preuves de vos mutations. Vous conservez les malus et bonus qui en découlent, mais tant que n'êtes pas en situation de combat, vous passez pour un membre de votre ancienne race. Quand vous vous battez au corps à corps, votre adversaire comprend automatiquement ce que vous êtes, et si vous avez le talent Effrayant ou Terrifiant, jouez les tests de Peur ou de Terreur correspondants.

Immunité contre la magie — Peur 0

Type : unique
Description : au plus profond de vous-même, vous avez toujours cru être invulnérable, votre immunité contre les sorts semblant abonder dans votre sens. Vous ne pouvez être la cible de sorts de Magie commune, Magie mineure ou Science de la magie, mais les sorts et rituels issus d'autres sources vous affectent normalement. De plus, votre valeur de Magie (pour peu que vous en ayez une) tombe instantanément à 0.
Spécial : si vous êtes un disciple de Tzeentch, le Maître du Changement, vous ne pouvez pas acquérir cette mutation. À la place, vous devenez un enfant du Chaos.

Infâme — Peur 1

Type : unique
Description : vous êtes repoussant. Inconsciemment, vous agissez d'une manière qui dégoûte vos protagonistes et faites tout ce qu'il faut pour vous faire détester. Vous perdez -3d10% en Sociabilité, mais bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Intimidation et de Torture.

Instabilité dimensionnelle — Peur 0

Type : unique
Description : vous rompez tout lien avec le monde physique et devenez une créature des Royaumes du Chaos. À l'instar des démons, vous pouvez maintenant être banni du monde matériel. Au cours d'un round de combat, si vous subissez une blessure au corps à corps sans parvenir vous-même à infliger des points de dégâts en retour, vous devez réussir un test de Force Mentale sous peine d'être à tout jamais banni vers les Royaumes du Chaos (ce qui met fin à l'existence de votre personnage).

Instabilité temporelle — Peur 0

Type : unique
Description : vous n'êtes que vaguement dans le courant temporel de ce monde. Lorsque vous acquérez cette mutation, lancez 1d10. Sur un résultat de 1-7, vous avez l'instabilité temporelle incontrôlable ; sur un résultat de 8-10, vous avez l'instabilité temporelle contrôlable. Vous disparaissez et réapparaissez. D'ordinaire, vous passez deux heures et demie par jour à aller et venir dans le cours du temps. Le phénomène est extrêmement troublant, l'expérience vous infligeant 1d10/2 points de Folie lorsque la mutation se manifeste pour la première fois. Dans l'ensemble, vous vous êtes adapté à ce caprice de votre existence, mais la mutation est des plus frustrantes dans les situations où votre présence est requise, en combat par exemple. Lorsque vous vous battez, lancez 1d10 à votre tour de jeu. Sur un résultat de 10, vous disparaissez dans le courant temporel pendant 1d10 rounds. Si vous contrôlez votre instabilité temporelle, vous pouvez modifier cette durée de 1 round, en plus ou en moins.



Sinon, vous devez vous en tenir au résultat du dé.

Lorsque vous vous trouvez au sein du courant temporel, vous ne pouvez entreprendre aucune action et flottez sans pouvoir rien faire. Chaque mois, vous avez 1% de chances cumulatives d'attirer l'attention d'une entité démoniaque. Dans ce cas, vous ne réapparaissez pas car vous êtes emporté dans les Royaumes du Chaos pour y devenir le jouet de démons.

Intelligence foudroyante — Peur 0

Type : unique

Description : vous bénéficiez d'une acuité et d'une clarté mentales totalement incroyables. Augmentez votre valeur d'Intelligence de +2d10%.

Inversé — Peur 0

Type : unique

Description : vos bras et vos jambes permutent. Vous pouvez encore manier des armes, mais subissez un malus de –20% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir pendant 1d10/5 semaines, le temps de vous habituer. Vous ne pouvez vous servir d'armes au corps à corps et de tir à deux mains qu'en position assise.

Invisibilité — Peur 2

Type : unique

Description : vous êtes quasi transparent et, parfois, avez l'air éthéré et intangible. Au prix d'une demi-action, vous êtes capable de devenir invisible. Dans cet état, vous ne pouvez plus être la cible d'attaques à distance et de *projectiles magiques*. Vos adversaires ont droit à un test de Perception Difficile (–20% pour vous localiser) si vous êtes dans un rayon de 4 mètres (2 cases). En cas de réussite, ils ont la possibilité de vous attaquer, mais leurs tests de Capacité de Combat s'accompagnent d'un malus de –30%.

Tant que vous êtes invisible, vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Capacité de Combat. Cependant, à chaque round passé dans cet état, vous devez réussir un test d'Endurance sous peine de subir 1 Blessure (ne tenant pas compte du bonus d'Endurance et des points d'Armure) car votre corps a tendance à glisser vers l'Aethyr.

Jambes d'animal — Peur 2

Type : unique

Description : vous jambes subissent une transformation surprenante et prennent l'apparence de pattes arrière de cerf. Cependant, votre Mouvement augmente de +1.

Variantes : bien que les pattes de cerf soient les plus courantes, tous les animaux sont possibles. Près de 10% des mutants qui gagnent cette mutation font l'acquisition d'un autre type de pattes. Si vous êtes en panne d'inspiration, lancez les dés sur la table du donneur de la mutation zoologique, page 45. Quelle que soit la forme que prennent vos jambes, les effets de cette mutation sont les mêmes.

Jambes prodigieuses — Peur 0

Type : unique

Description : de nouveaux muscles apparaissent dans vos jambes, ce qui a pour effet de leur donner un aspect des plus massifs. Vous êtes désormais en mesure d'effectuer des bonds incroyables. Quand vous effectuez un saut avec élan, la distance maximale que vous pouvez couvrir (exprimée en mètres) est égale à votre Mouvement multiplié par votre bonus de Force, mais vous devez préalablement réussir un test de Force. Dans le cas d'un saut sans élan, la hauteur maximale atteinte est égal à votre Mouvement plus votre bonus de Force.

Kyste intelligent — Peur 2

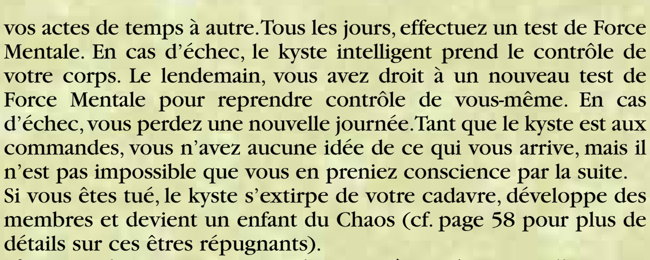
Type : multiple (3)

Description : un kyste horrible se développe en vous. Contrairement aux organes du Chaos, cette chose est douée d'intelligence (2d10+20%). Chaque fois que vous acquérez cette mutation, réduisez votre valeur d'Endurance de –1d10%, mais augmentez votre valeur de Blessures de +4.

Le kyste a ses propres desseins et tente de prendre le contrôle de vos actes de temps à autre. Tous les jours, effectuez un test de Force Mentale. En cas d'échec, le kyste intelligent prend le contrôle de votre corps. Le lendemain, vous avez droit à un nouveau test de Force Mentale pour reprendre contrôle de vous-même. En cas d'échec, vous perdez une nouvelle journée. Tant que le kyste est aux commandes, vous n'avez aucune idée de ce qui vous arrive, mais il n'est pas impossible que vous en preniez conscience par la suite.

Si vous êtes tué, le kyste s'extirpe de votre cadavre, développe des membres et devient un enfant du Chaos (cf. page 58 pour plus de détails sur ces êtres répugnants).

Variantes : dans 10% environ des cas où un kyste intelligent se manifeste, il se développe non pas dans le corps, mais sur celui-ci. Il est possible de le dissimuler, mais s'il est montré au grand jour, le mutant inspire la Peur comme s'il avait le talent Effrayant.



Lâcheté — Peur 0

Type : unique

Description : vous avez peur de tout et tremblez au moindre souci. Vous subissez un malus de –20% aux tests de Peur et de Terreur. De plus, vous êtes incapable d'attaquer au corps à corps, à moins de réussir un test de Force Mental. Enfin, vous perdez 1d10% en Force Mentale.

Langue perforante — Peur 0

Type : unique

Description : votre langue se transforme en une longue monstruosité pointue. Vous pouvez maintenant vous en servir pour porter des attaques à distance dans un rayon de 4 mètres (2 cases) infligeant BF dégâts. De plus, elle a l'attribut précise.

Lévitation — Peur 2

Type : unique

Description : à votre grande surprise, vous êtes désormais capable de vous arracher à l'attraction terrestre. Vous gagnez le talent Lévitation et un Mouvement en lévitation égal à votre valeur de Mouvement.

TABLE 3-3: MUTATIONS DE NURGLE

1d100	Mutation	Pts de Peur	Page
01	Apparence décharnée	0	32
02	Appétit surnaturel	1	32
03	Articulations supplémentaires	0	32
04-06	Aspect bestial	2	32
07	Atrophie	0	32
08	Bête aux mille…	3	33
09	Bossu	1	33
10	Bouche supplémentaire	1	33
11-13	Bras tentaculaires	1	33
14	Brute épaisse	1	33
15-17	Changepeau	2	34
18-19	Contact fétide	0	34
20	Crétin	0	35
21-22	Crises	0	35
23	Croissance	1/2/3	36
24	Dénué de conscience	0	36
25	Désossé	5	36
26	Destruction spirituelle	0	36
27	Doigts ou orteils supplémentaires	0	36
28	Doigts tentaculaires	0	36
29	Flatulences incontrôlables	0	37
30-31	Folie	0	38
32	Furoncles	0	38
33	Handicap sensoriel	0	39
34-35	Hideux	10	39
36	Hypertrophie	1	40
37-38	Kyste intelligent	2	41
39	Lâcheté	0	41
40-42	Membre supplémentaire	1	44
43-44	Modification esthétique mineure	0	44
45	Morsure venimeuse	0	44
46	Nez supplémentaire	0-1	45
47-48	Nuage de mouches	0	45
49-50	Obèse	0	46
51	Oreille supplémentaire	0	46
52	Organe du Chaos	0	46
53	Peau coriace	0	47
54	Peau transparente	3	47
55-56	Perte de membre	0	47
57	Pigmentation étrange	0	48
58-61	Plaies suppurantes	1	49
62	Polypes	1	49
63-67	Porteur de germes	1	49
68	Pseudo-démon	5	49
69-70	Puanteur	0	49
71-73	Putréfaction	1	49
74-75	Rougeur	0	51
76	Ruisselant	1	52
77	Sécrétion acide	1	52
78	Spores	1	53
79	Substitution sanguine	3	54
80	Tête d'épingle	1	54
81-83	Traînée de bave	1	56
84	Tumeur incroyable	3	56
85-86	Ventouses	1	57
87-89	Vermiculé	1	57
90	Verrues	0	57
91	Vomi corrosif	2	57
92	Yeux globuleux	1	57
93-100	Lancez les dés sur la **Table 3–1**	—	—

Long cou — Peur 0

Type : unique

Description : votre cou s'allonge de bien curieuse façon, les tendons et vaisseaux sanguins se gonflant tout en devenant très noueux. Bien que cela n'améliore en rien votre vision du monde, ce long cou devient une cible tentante pour vos adversaires. Toutes les valeurs critiques visant votre tête augmentent de +2.

Variantes : près de 10% des mutants affublés de cette mutation singulière n'ont pas l'ossature nécessaire pour supporter un cou pareil et marchent la tête entre les jambes. Quand ils souhaitent tourner la tête, il leur faut la tirer par les cheveux. Le visage de certains mutants traîne même au sol ! Ces créatures ne souffrent pas de chances de critiques améliorées, mais gagnent 1 point de Peur.

Long nez — Peur 0

Type : unique

Description : votre nez grandit à un point tel qu'on dirait une longue carotte verruqueuse. En plus de l'aspect comique de la situation, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Perception liés à l'odorat. De plus, vous gagnez le talent Pistage.

Longs piquants — Peur 1

Type : unique

Description : des piquants pointus vous recouvrent le corps, à la manière d'un porc-épic. Quand vous vous battez au corps à corps, vos adversaires doivent réussir un test d'Agilité à chaque round sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 1.

Variantes : près de 10% des mutants développent des piquants venimeux. Les adversaires piqués doivent réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de périr au bout d'un nombre de rounds égal à leur bonus d'Endurance. Le mutant quant à lui est immunisé contre son propre venin.

Longues jambes — Peur 1

Type : unique

Description : par à-coups, vos jambes s'allongent comme si elles tentaient de filer. Au bout de quelques instants, elles cessent de grandir, mais sont désormais longues et grêles. Au début, vous avez vraiment du mal à marcher avec vos nouvelles guibolles, mais vous vous y faites vite et avez ensuite une sacrée foulée. Augmentez votre valeur de Mouvement de +1.

Maître d'armes — Peur 0

Type : multiple

Description : vous devenez un véritable tueur. Faites un choix entre votre Capacité de Combat et votre Capacité de Tir, puis augmentez-la de +1d10%.

Malefrénésie — Peur 5

Type : unique

Description : vous êtes dangereusement instable. Quand vous subissez des dommages ou êtes amené à jouer un test de Peur ou de Terreur, vous entrez aussitôt dans un état de frénésie incontrôlable. De plus, votre corps change furieusement, si bien que vous acquérez (1d10+2)/3 mutations, qui disparaissent une fois la frénésie terminée. Les mutations ainsi acquises ne comptent pour ce qui est de devenir un enfant du Chaos.

Quand vous êtes en frénésie, vous avez les plus grandes peines du monde à en sortir. À chaque round, une fois votre adversaire terrassé, vous avez droit à un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour reprendre le contrôle de vous-même. En cas d'échec, vous vous en prenez à la créature la plus proche. Vous sortez automatiquement de frénésie si aucune cible active ne se trouve dans votre champ de vision.







Malin sorcier — Peur 0

Type : unique

Description : les Puissances de la Corruption ont daigné vous récompenser en vous octroyant des facultés de lanceur de sorts. Augmentez votre valeur de Magie de +1. Si vous n'avez pas déjà accès à un Sombre savoir, vous pouvez acheter ce talent contre 200 XP (en le choisissant en fonction de votre maître).

Spécial : si vous êtes un disciple de Khorne et acquérez cette mutation, le Dieu du Sang pense que vous l'avez trahi. En 1d3 jours, il envoie une meute de chiens de Khorne (cf. page 239) vous tailler en pièces et ramener votre âme dans les Royaumes du Chaos. Ensuite, après des siècles de supplice, Khorne vous broie entre ses dents noires et couvertes de sang.

Mauvais œil — Peur 1

Type : unique

Description : l'un de vos yeux vire au noir et semble imprégné du mal le plus pur. Au prix d'une action complète, vous pouvez porter votre regard sur toute créature vivante située dans un rayon de 8 mètres (4 cases). La cible doit réussir un test de Force Mentale sous peine de subir un malus de –10% à tous les tests de caractéristique (et de compétence). Ce malus perdure tant que vous êtes en vie. Une fois la cible touchée par le mauvais œil, elle ne peut être affectée une seconde fois par votre mutation.

Mécanoïde — Peur 2

Type : unique

Description : de petits diablotins surgis de nulle part vous arrachent des lambeaux de chair et les remplacent par des appareils mécaniques. Les éléments de rechange sont des copies mécaniques de vos anciennes fonctions biologiques. Lancez 1d10. Sur un résultat de 1 à 6, la transformation est totale et vous devenez une sorte d'horreur technologique. Augmentez votre Force et votre Endurance de +4d10%. Vous gagnez 3 points d'Armure sur toutes les zones (mais ne pouvez plus porter d'armure), le talent Armes naturelles et devez jeter les dés sur la table **Jambes mécaniques**. Votre nouveau mode de déplacement est bruyant et grinçant, quel qu'en soit le type, si bien que vous subissez un malus de –30% aux tests de Déplacement silencieux.

~ JAMBES MÉCANIQUES ~

1d100	Jambes de rechange
01–40	Vous avez de nouvelles jambes mécaniques. Augmentez votre valeur de Mouvement de +1.
41–60	Vos membres inférieurs sont remplacés par des roues. Augmentez votre valeur de Mouvement de +3.
61–80	Vos jambes sont remplacées par un étrange appareil du Chaos. Vous gagnez le talent Lévitation. Votre valeur de Mouvement tombe à 0 ; votre valeur de Mouvement en lévitation est égale à 1d10.
81–100	Vos membres inférieurs sont remplacés par des chenilles. Lancez 1d10 pour déterminer votre nouvelle valeur de Mouvement.

Sur un résultat de 7 ou plus, vous faites l'acquisition de (1d10+2)/3 pièces de rechange. Lancez les dés sur la table ci-dessous pour déterminer les éléments modifiés et les effets de chaque pièce.

Notez que les pièces de rechange ne peuvent être combinées à une quelconque armure.

~ AUTRES PIÈCES MÉCANIQUES ~

1d100	Partie du corps	Effets
01-10	Tête	Vous gagnez le talent Armes naturelles et 3 PA à la tête.
11-20	Corps	Vous augmentez votre valeur d'Endurance de +2d10% et gagnez 3 PA au corps.
21-50	Bras (au choix)	Vous augmentez votre valeur de Force de +1d10% et gagnez 3 PA au bras concerné.
51-60	Main (au choix)	Vous augmentez votre valeur de Force de +1d10% et gagnez 3 PA au bras concerné.
61-100	Deux jambes	Lancez les dés sur la table **Jambes mécaniques** ; vous gagnez 3 PA aux jambes.

Vous ne recouvrez plus vos points de Blessures de manière naturelle, mais devez être réparé au prix d'un test de Métier (ingénieur) Difficile (–20%). En cas de réussite, vous regagnez 1d10 points de Blessures si vous êtes Légèrement blessé, contre 1 seul si vous êtes Gravement blessé.

Membre menaçant — Peur 1

Type : unique
Description : l'un de vos bras prend la forme d'une pointe d'os et de chair durcie avec laquelle vous êtes en mesure de porter une attaque. Le membre altéré a l'attribut perforante et inflige BF dégâts. Vous ne pouvez plus utiliser d'arme à deux mains (arcs et armes lourdes, par exemple). Enfin, vous perdez –1d10% en Agilité.
Variantes : 10% environ des créatures qui développent cette mutation gagnent une sorte de gourdin à la place de la pointe « habituelle ». Remplacez alors l'attribut perforante par assommante.

Membre supplémentaire — Peur 1

Type : multiple
Description : étant donné que vous prenez bien soin de ceux que vous avez déjà, votre corps attire les membres supplémentaires. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, choisissez un membre supplémentaire. Lancez les dés sur les deux tables suivantes pour déterminer le membre gagné et l'endroit où il se situe.

~ MEMBRE SUPPLÉMENTAIRE ~

1d100	Membre	1d100	Localisation
01-10	Bras gauche	01-10	Tête
11-20	Bras droit	11-20	Poitrine
21-30	Jambe gauche	21-30	Dos
31-40	Jambe droite	31-40	Estomac
41-50	Main gauche	41-50	Hanche
51-60	Main droite	51-60	Aine
61-70	Pied gauche	61-70	Coude
71-80	Pied droit	71-80	Genou
81-90	Au choix du joueur	81-90	Main
91-100	Au choix du MJ	91-100	Pied

Un membre supplémentaire est plus un problème qu'un avantage, car il est généralement gênant. Cependant, s'il apparaît au bon endroit, il n'est pas impossible qu'il confère certains bonus (à la discrétion du MJ).

Membres amovibles — Peur 2

Type : unique
Description : mieux vaut ne pas savoir comment vous avez découvert cette mutation. En gros, vous êtes maintenant capable de détacher certaines parties de votre corps, enlevant ainsi un bras ou une jambe, et vivre sans crainte de saigner à mort. Cependant, une fois le membre ôté, vous n'êtes plus en mesure de le remettre en place et devez vous tourner vers une autre solution, pourquoi pas mécanique, pour rester entier. Heureusement, les membres et extrémités tranchés demeurent mobiles comme s'ils étaient encore attachés (Mouvement 1). Un bras coupé est donc capable de porter une attaque avec une arme, mais à la moitié seulement de votre valeur de Capacité de Combat. Vous n'en êtes pas moins affecté par la perte du membre, comme précisé à la page 134 de *WJDR*, mais la perte de votre tête n'est pas fatale (même si vous aurez par la suite de grandes chances de mourir de faim).
Si vous perdez une partie de votre corps à la suite d'un coup critique (ou par quelque autre moyen), vous ne risquez pas de périr en raison de l'hémorragie. Vous ne pouvez donc être tué par un coup critique que sur un résultat de « 10 » ou si vous utilisez l'option de Mort subite. Le feu, l'électricité, l'acide, etc., peuvent avoir raison de vous, mais seulement si tout votre corps est exposé à l'élément destructeur.

Membres élastiques — Peur 0

Type : unique
Description : vos bras sont élastiques. Lors d'un round donné, vous pouvez les allonger de 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) et ainsi porter des attaques au corps à corps contre les adversaires situés à portée. Cependant, cela veut dire que vos adversaires peuvent aussi vous attaquer en vous frappant les bras.
Votre armure conserve sa forme et ne vous protège pas quand vous allongez les bras. Si vous avez une armure du Chaos, elle s'adapte à vos chairs et conserve ses qualités protectrices.

Modification esthétique mineure (esthétique) — Peur 0

Type : multiple
Description : vous subissez une transformation modeste, de légers changements qui semblent parfaitement anodins de prime abord. Parmi les exemples possibles, on trouvera un changement de couleur des yeux ou des cheveux, l'apparition d'un grain de beauté ou d'une verrue à la forme bizarre, un allongement des ongles, des rougeurs inhabituelles sur la peau, etc. Dans tous les cas, ces changements n'affectent pas défavorablement l'apparence du mutant, mais prouvent sans doute les bonnes grâces des Dieux Sombres.

Morsure venimeuse — Peur 0

Type : unique
Description : vos incisives s'aiguisent et deviennent creuses. D'étranges glandes animées de pulsations apparaissent au-dessus du palais. Vous pouvez attaquer à l'aide de ces crocs (BF–2 dégâts), qui disposent de l'attribut précise. Si vous parvenez à infliger des dommages, vous inoculez un puissant venin à la victime, qui doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 1d10/2 points de Blessures (sans tenir compte de l'Endurance et de l'armure). Vous ne pouvez utiliser ce venin qu'une fois tous les 1d10 rounds.

Multiplication — Peur 3

Type : unique
Description : on dirait que vous n'êtes pas tout seul dans votre corps. Au prix d'une action complète, vous pouvez vous diviser en 1d10 doubles de petite taille. Divisez votre Force et vos Blessures par le nombre de doubles (en arrondissant à l'entier supérieur). Chacun agit indépendamment des autres. Au bout de 1d10 rounds, vous vous reconstituez automatiquement et êtes assommé pendant 1 round, le temps de tout remettre en place. Une fois reconstitué, vous retrouvez l'état qui était le vôtre avant la multiplication, à moins que l'un de vos doubles n'ait été tué.

Museau — Peur 0

Type : unique
Description : votre nez se déforme et se transforme en groin de cochon. Humide et reniflant, il a un sacré odorat. Vous gagnez la compétence Pistage.



Mutation zoologique — Peur 1

Type : multiple
Description : une partie de votre corps change pour prendre une apparence animale. Lancez 1d100 et reportez-vous à la table qui suit pour déterminer la zone affectée.

MUTATION ZOOLOGIQUE – EFFET

1d100	Zone touchée
01-04	Tête
05-08	Torse
09-12	Bras
13-16	Jambes
17-20	Tête et torse
21-24	Tête, torse et bras
25-28	Tête, torse et jambes
29-32	Torse et bras
33-36	Torse et jambes
37-40	Bras et jambes
41-44	Visage
45-48	Une jambe
49-52	Pied
53-56	Orteil
57-60	Un bras
61-64	Main
65-68	Doigt
69-72	Bouche
73-76	Œil
77-80	Yeux
81-84	Oreille
85-88	Queue (s'il n'en a pas, le mutant en acquiert une, cf. page 49)
89-92	Main et pied
93-96	Bras et jambe
97-100	Bouche et yeux

Une fois la nature du changement fixée, lancez à nouveau 1d100 pour déterminer l'origine du donneur. Ce dernier est le même pour toutes les régions du corps modifiées. Cependant, si vous obtenez deux fois cette mutation, vous devez à chaque fois lancer les dés pour déterminer la source du donneur.

MUTATION ZOOLOGIQUE – DONNEUR

1d100	Donneur	1d100	Donneur
01-03	Aigle	52-54	Lapin
04-06	Araignée	55-57	Lézard
07-09	Belette	58-60	Lion
10-12	Canard	61-63	Mouton/bouc/bélier
13-15	Chat	64-66	Oiseau
16-18	Chauve-souris	67-69	Ours
19-21	Cheval	70-72	Phacochère
22-24	Chien/loup	73-75	Pieuvre
25-27	Chouette	76-78	Rat
28-30	Coléoptère	79-81	Sanglier
31-33	Corbeau	82-84	Scorpion
34-36	Crapaud	85-87	Serpent
37-39	Daim	88-90	Singe
40-42	Dragon	91-93	Taureau
43-45	Écureuil	94-96	Tigre
46-48	Fourmi	97-100	Au choix du MJ
49-51	Grenouille		

Nabot — Peur 2

Type : unique
Description : votre existence tourne carrément à l'étrange le jour où vos traits faciaux (à l'exception de la bouche) s'atrophient et tombent de votre visage au terme de quelques instants douloureux et franchement effrayants. Une fois les derniers vestiges de votre visage évanouis, un horrible petit corps s'extirpe de votre front. Il a deux bras, une tête et un visage (en gros, une parodie de ce que vous venez de faire tomber au sol). Le nabot parle à votre place (vous pouvez le jouer, mais c'est une petite chose vulgaire), mais vous laisse manger autant et aussi souvent que possible. Il subit 25% des coups visant votre tête et a 1 Blessure. S'il est tué, vous mourez aussitôt.



Nez supplémentaire — Peur 0-1

Type : multiple
Description : un nouveau nez apparaît sur votre visage. Il vous permet de sentir presque aussi bien qu'avec le premier. Vous bénéficiez ainsi d'un bonus de +10% aux tests de Perception liés à l'odorat.
Variantes : bien que la plupart des nez supplémentaires apparaissent sur la tête, quelques mutants malchanceux les développent en des endroits fâcheux, ce qui leur permet de humer leurs odeurs corporelles de bien désagréable manière.

Nuage de mouches — Peur 0

Type : unique
Description : un nuage de taons trouve en vous l'ami parfait et décide de vous suivre comme son ombre, vous remplissant le nez et la bouche pour se blottir dans les zones humides de votre corps. Quand on vous menace, le nuage voit rouge et se réunit autour de votre tête. Les adversaires usant contre vous d'armes au corps à corps subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat car les mouches tentent de se loger dans leur bouche, leur nez et leurs yeux. En observant ces mouches de plus près, on remarquera qu'elles ont une tête et des mains humaines, de taille minuscule, et qu'elles versent des larmes de tristesse quand elles sont séparées du reste de l'essaim.
Variantes : les mutants les plus répugnants attirent des nuages de coléoptères, de blattes ou de termites !



Obèse — Peur 0

Type : multiple
Description : une épaisse couche de graisse se forme sous votre peau. Elle peut être uniforme ou provoquer de disgracieuses protubérances. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, augmentez votre poids de 50%, réduisez votre valeur de Force de –1d10% et augmentez vos points de Blessures de +1.

Œil supplémentaire — Peur 1

Type : multiple
Description : un troisième œil vous pousse au beau milieu du visage. Les armures du Chaos s'adaptent à cette mutation, mais ce n'est pas le cas des autres casques et coiffes, à l'exception des calottes. Vous bénéficiez d'un bonus de +5% aux tests de Perception liés à la vue. Chaque fois que vous gagnez à nouveau cette mutation, un autre œil fait son apparition, et vous bénéficiez d'un bonus cumulatif de +5% aux tests de Perception liés à la vue. Si vous couvrez votre œil supplémentaire, vous perdez bien évidemment la jouissance du bonus.
Variantes : l'œil supplémentaire peut apparaître sur n'importe quelle partie du corps, pas seulement sur le visage. Lancez 1d100 et reportez-vous à la table qui suit pour déterminer son emplacement exact.

~ Œil supplémentaire ~

1d100		Emplacement
01–15		**Tête**
	01-15	Joue (gauche ou droite)
	16-45	Front
	46-57	Menton
	58-68	Nez
	69-79	Langue
	80-90	Cuir chevelu
	91-100	Cou
16–35		**Bras droit**
	01-20	Épaule
	21-40	Avant-bras
	41-60	Paume
	61-80	Dos de la main
	81-100	Doigt
36–55		**Bras gauche**
	01-20	Épaule
	21-40	Avant-bras
	41-60	Paume
	61-80	Dos de la main
	81-100	Doigt
56–80		**Corps**
	01-20	Poitrine
	21-40	Nombril
	41-60	Abdomen
	61-80	Dos
	81-100	Postérieur
81–90		**Jambe droite**
	01-20	Cuisse
	21-40	Genou
	41-60	Mollet
	61-80	Pied
	81-100	Orteil
91–100		**Jambe gauche**
	01-20	Cuisse
	21-40	Genou
	41-60	Mollet
	61-80	Pied
	81-100	Orteil

Note : cette mutation remplace les trois yeux de la **Table 11–1 : mutations du Chaos** de la page 227 de *WJDR* et de la **Table 2–1 : mutations avancées du Chaos** de la page 82 du *Bestiaire du Vieux Monde*.

Oreille supplémentaire — Peur 0

Type : multiple
Description : un petit morceau de cartilage apparaît sur votre visage et croît lentement jusqu'à prendre la forme d'une oreille humaine. Vous gagnez le talent Acuité auditive. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, vous gagnez une nouvelle oreille.
Variantes : ces oreilles peuvent faire leur apparition sur n'importe quelle partie du corps, pas seulement sur le visage. Le MJ pourra décider d'un endroit particulièrement pertinent pour cette étrange excroissance.

Organe du Chaos — Peur 0

Type : multiple
Description : vous développez un kyste cancéreux. Alimenté par la puissance du Chaos, il ne souhaite qu'une chose : protéger son hôte, ce qui explique qu'il ne vous terrasse pas… du moins pas tout de suite. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, augmentez votre Endurance de +1d10% et vos points de Blessures de +2. Malheureusement, la boursouflure créée par le kyste est dégoûtante et sent très mauvais. Pire encore, il produit des sons gutturaux aux pires moments. Réduisez votre Sociabilité de –2d10% quand vous faites l'acquisition de cette mutation ; à chaque fois, la chose grossit un peu plus et se montre encore plus bruyante.
Si vous êtes tué, l'organe du Chaos s'extrait de votre carcasse, développe des membres et se dandine en arrosant ses environs de divers fluides. Étrangement, on dirait une version miniature de vous-même. Les caractéristiques de son profil principal sont égales à la moitié des vôtres. Multipliez le nombre de fois que vous avez acquis cette mutation par 2 et vous obtenez ses points de Blessures. De plus, il a le talent Armes naturelles. Si la chose n'est pas tuée, elle grandit au fil des mois qui suivent jusqu'à devenir votre double parfait, gagnant alors les caractéristiques de vos deux profils, sans oublier vos compétences et talents. Son corps compte comme une mutation.
Variantes : dans 10% environ des cas où un organe du Chaos se manifeste, il croît à l'extérieur du corps. Il est possible de le dissimuler, mais s'il est exposé, le mutant inspire la Peur comme s'il avait le talent Effrayant.

Patte d'oiseau — Peur 0

Type : multiple (2)
Description : des bouts de chair de l'une de vos jambes développent des ailes et s'envolent aux quatre vents tels des papillons ensanglantés. Ce qui en reste durcit et se fripe à la manière d'une patte d'oiseau. Si vous avez le talent Vol, vous gagnez également le talent Armes naturelles. Vous pouvez faire l'acquisition de cette mutation jusqu'à deux fois (ou autant de fois que vous avez de jambes).

Peau coriace — Peur 0

Type : multiple
Description : votre peau s'épaissit considérablement, devenant ainsi beaucoup plus dure. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, augmentez votre valeur d'Endurance de +1d10%.

Peau d'ébène — Peur 1

Type : unique
Description : votre épiderme fonce jusqu'à devenir complètement noir ; il semble carrément absorber la lumière. Vos yeux virent au blanc laiteux et vous perdez pupilles et iris. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Dissimulation.

Peau de fer — Peur 1

Type : multiple (6)
Description : de petites protubérances métalliques se manifestent à la surface de votre épiderme, formant une sorte de carapace d'écailles. Lancez 1d10 et reportez-vous à la table qui suit pour déterminer la zone où apparaissent ces étranges excroissances. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, jetez le dé sur la table ci-dessous jusqu'à ce que vous obteniez une zone qui n'est pas déjà protégée par la peau de fer.

~ PEAU DE FER ~

1d10	Zone protégée
1	Tête
2-3	Bras gauche
4-5	Bras droit
6	Corps
7-8	Jambe gauche
9-10	Jambe droite

Vous gagnez une protection égale à celle d'une armure d'écailles (cf. page 19 de *L'Arsenal du Vieux Monde* pour plus de détails) et d'une armure de cuir sur la zone concernée, soit +3 points d'Armure qui ne sauraient être combinés à une armure de mailles ou de plaques.

Peau écailleuse — Peur 1

Type : unique
Description : un réseau d'écailles vous recouvre le corps, vous conférant 1 point d'Armure sur toutes les zones.
Variantes : bien que les écailles de la plupart des mutants soient vertes ou noires, elles peuvent être de n'importe quelle couleur.

Peau métallique — Peur 2

Type : unique
Description : votre peau adopte une teinte métallique. Vous gagnez 2 points d'Armure sur toutes les zones.
Variantes : les métaux possibles sont sans fin et incluent l'or, l'argent, le cuivre, l'étain, etc. Reportez-vous à la description de la mutation corps de métal (cf. page 34) si cela donne des idées à vos compagnons.

Peau rayonnante — Peur 1

Type : multiple (5)
Description : vous brillez d'une étrange lueur pourpre. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, vous brillez un peu plus.



~ PEAU RAYONNANTE ~

Mutation	Éclairage
1re	Bougie
2e	Lampe
3e	Torche
4e	Lanterne
5e	Feu de camp

Variantes : le mutant peur briller de n'importe quelle couleur imaginable, du blanc au rouge infernal.

Peau transparente (cosmétique) — Peur 3

Type : unique
Description : votre peau devient transparente, révélant les os et organes qu'elle dissimule habituellement. Malgré l'aspect peu ragoûtant de cette mutation, elle ne s'accompagne d'aucun effet secondaire.

Perte de membre — Peur 0

Type : unique
Description : l'un de vos membres ou appendices se détache de votre corps et pourrit rapidement, ne laissant derrière lui qu'un tas de vers frétillants. Lancez les dés sur la table qui suit pour voir ce que vous perdez précisément. Reportez-vous ensuite à la page 134 de *WJDR* pour plus de détails sur les effets des amputations.

~ PERTE DE MEMBRE ~

1d100	Membre perdu
01-10	Main gauche
11-20	Main droite
21-30	Bras gauche
31-40	Bras droit
41-50	Pied gauche
51-60	Pied droit
61-70	Jambe gauche
71-80	Jambe droite
81-90	Deux bras
91-100	Deux jambes

TABLE 3-4 : MUTATIONS DE SLAANESH

1d100	Mutation	Pts de Peur	Page
01-02	Agile	0	29
03	Ailes	1	29
04	Articulations supplémentaires	0	32
05-06	Aspect bestial	2	32
07	Bouche supplémentaire	1	33
08-09	Bras multiples	0	33
10-11	Bras tentaculaire	1	33
12-13	Changepeau	2	34
14	Chaos-morphe	2	34
15	Copie	Deux totaux	34
16-17	Cornes	1	34
18	Corps cristallin	2	34
19	Couronne de chair	1	35
20	Crête	0	35
21	Crétin	0	35
22	Dépendance	0	36
23	Destruction spirituelle	0	36
24	Doigts ou orteils supplémentaires	0	36
25-26	Doigts tentaculaires	0	36
27-28	Épiderme tacheté	0	37
29-30	Épines	1	37
31	Folie	0	38
32	Handicap sensoriel	0	39
33	Hideux	10	39
34-35	Hypertrophie	1	40
36-37	Illusion de normalité	1	40
38	Infâme	1	40
39	Invisibilité	2	41
40-41	Jambes d'animal	2	41
42-44	Langue perforante	0	41
45	Longs piquants	1	42
46	Mauvais œil	1	43
47-48	Membre supplémentaire	1	44
49	Membres élastiques	0	44
50-51	Modification esthétique mineure	0	44
52-53	Morsure venimeuse	0	44
54	Mutation zoologique	1	45
55	Nabot	2	45
56	Nez supplémentaire	0-1	45
57	Oreille supplémentaire	0	46
58-59	Peau écailleuse	1	47
60	Peau métallique	2	47
61	Peau rayonnante	1	47
62	Peur irraisonnée	0	48
63-64	Pigmentation étrange	0	48
65-68	Pince	1	49
69	Pseudo-démon	5	49
70-71	Queue	0	49
72	Queue de scorpion	1	51
73	Queue préhensile	0	51
74-75	Rapide	0	51
76-77	Regard hypnotique	0	51
78	Ressemblance troublante	0	51
79	Retourné	8	51
80-86	Séduisant	0	53
87	Siamois	3	53
88	Télépathie	0	54
89-90	Tête en ogive	0	56
91	Transe	0	56
92	Voix étrange	0	57
93-100	Lancez les dés sur la **Table 3–1**	—	—

Peur irraisonnée — Peur 0

Type : multiple

Description : vous développez une peur instinctive d'une créature, d'un lieu ou de quelque sujet. Quand vous êtes confronté à la source de cette aversion, vous devez jouer un test de Peur. Si vous obtenez plusieurs fois la même phobie, vous devez jouer un test de Terreur quand vous y êtes confronté. Pour déterminer la nature de votre crainte, lancez 1d100 et reportez-vous à la table qui suit.

~ PEUR IRRAISONNÉE ~

1d100	Phobie
01-04	Au choix du MJ (tourtes, pâtés en croûte, jambon, etc.)
05-08	Humains
09-12	Elfes
13-16	Nains
17-20	Tout ce qui est plus gros que vous
21-24	Halflings
25-28	Sorciers
29-32	Gobelins
33-36	Orques
37-40	Créatures ailées
41-44	Autres mutants
45-48	Objets et créatures d'une couleur précise
49-52	Bruits forts
53-56	Reptiles
57-60	Insectes
61-64	Odeurs étranges
65-68	Femmes
69-72	Hommes
73-76	Enfants
77-80	Jambon
81-84	Sang
85-88	Vomi
89-92	Eau salée
93-96	Rongeurs
97-100	Objets religieux

Pigmentation étrange (esthétique) — Peur 0

Type : multiple

Description : les pigments de votre peau développent une sorte de conscience et changent de couleur. Jetez les dés sur la table qui suit pour déterminer cette couleur et l'étendue du changement. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, lancez les dés sur la table.

~ PIGMENTATION ÉTRANGE ~

1d100	Zone affectée	1d100	Couleur
01-10	Tête/visage	01-10	Blanc
11-20	Tronc	11-20	Marron
21-30	Bras gauche	21-30	Rouge
31-40	Bras droit	31-40	Jaune
41-50	Jambe gauche	41-50	Bleu
51-60	Jambe droite	51-60	Vert
61-70	Corps entier	61-70	Orange
71-80	Extrémité (au choix du MJ)	71-80	Pourpre
81-90	Lancez les dés 2 fois	81-90	Gris
91-100	Lancez les dés 3 fois	91-100	Noir



Pince — Peur 1

Type : multiple (2, voire plus si vous avez plus de deux mains)
Description : votre main (la droite ou la gauche, à la discrétion du MJ) se déchire en son centre dans la douleur et prend des allures de pince de crabe. Vous gagnez le talent Armes naturelles. La pince a l'attribut précise.
Si vous acquérez cette mutation plus d'une fois, vous subissez un malus de –30% aux tests nécessitant une certaine dextérité manuelle.

Plaies suppurantes — Peur 1

Type : multiple
Description : votre corps est recouvert de plaies suppurantes. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –2d10% chaque fois que vous acquérez cette mutation.

Polypes — Peur 1

Type : unique
Description : d'étranges bosses pâlichonnes vous apparaissent sur tout le corps. Bien qu'elles ne vous fassent pas mal, elles ont tendance à éclater et à suinter d'une substance jaunâtre. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –1d10%.
Variantes : 10% des mutants concernés souffrent d'une variante grave de ce mal. Les polypes ne se crèvent pas, mais abritent de minuscules nurglings (cf. **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos**). Si les Blessures du mutant tombent à 0, 1d10 de ces nurglings jaillissent du corps et s'en prennent à l'être vivant le plus proche.

Porteur de germes — Peur 1

Type : unique
Description : vous êtes porteur d'une maladie particulièrement repoussante. Si vous êtes un disciple de Nurgle, vous chopez automatiquement la pourriture de Neiglish. Sinon, veuillez lancer les dés sur la table ci-dessous pour découvrir la maladie que vous avez attrapée. Pour plus de détails sur chacune, reportez-vous à l'encart **Maladies virulentes** (cf. page suivante).

~ PORTEUR DE GERMES ~

1d100	Maladie
01–16	Trembloblote
17–32	Infection du visu
33–48	Rampante bubonique
49–64	Fièvre osseuse
65–80	Fébrilite grise
81–96	Variole ocre
97–100	Au choix parmi les maladies des pages 136–137 de *WJDR*

Vous êtes un vecteur de la maladie ; la contagion ne peut donc vous tuer et réduire l'une de vos caractéristiques à 0%. Chaque jour, vous devez jouer un test d'Endurance pour parer aux ravages du mal. En cas de réussite, vous résistez à la maladie. En cas d'échec, ajustez vos profils en conséquence, jusqu'à un minimum de 1%. Vous ne vous en remettrez jamais.
Quand vous touchez un adversaire au corps à corps, il y a un risque de transmission de la maladie, que vous lui infligiez ou non des dégâts. Il doit aussitôt jouer un test d'Endurance ; en cas d'échec, il contracte le mal.

Pseudo-démon — Peur 5

Type : unique
Description : agité de frissons épouvantables, votre corps subit une terrible transformation. Vos os craquent et se brisent, comme s'ils se remodelaient sous votre peau. Deux ailes de chauve-souris vous poussent dans le dos et des cornes monstrueuses jaillissent soudain de votre front, provoquant des douleurs atroces. Dans le même temps, de répugnantes veines pourpres et animées de pulsations marbrent vos membres. Votre épiderme prend une teinte rougeâtre et vos cheveux virent au noir. Soudain, vos yeux sont consumés par les flammes, vous brûlant une bonne partie du visage. Ce qui vous



restait d'humanité vient de s'envoler, faisant de vous une horreur de pur Chaos. En réalité, bien que vous ressembliez à un démon, vous restez le mortel que vous avez toujours été.
Une fois la transformation achevée, vous gagnez les talents Vol (vitesse en vol égale à votre valeur de Mouvement) et Vision nocturne. Enfin, vous faites l'acquisition de la mutation cornes (cf. page 34).
Variantes : les effets exacts de cette mutation varient selon la Puissance de la Déchéance que vous servez. N'hésitez pas à en modifier la description pour qu'elle corresponde à un démon du Dieu Sombre dont vous êtes le disciple.

Puanteur — Peur 0

Type : unique
Description : vous dégagez une terrible odeur de pieds, de rance et de vomi. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –2d10%. De plus, tout personnage pourvu du sens de l'odorat subit un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat quand il se trouve dans un rayon de 2 mètres (1 case).
Variantes : il n'y a aucune raison que la puanteur se limite aux émanations de pieds, de rance et de vomi. Le lait aigre constitue également un excellent choix, tout comme les excréments mêlés aux pommes de terre pourries. Soyez créatif et bon appétit.

Putréfaction — Peur 1

Type : multiple
Description : ce qui n'était au début qu'une plaie douloureuse s'est rapidement répandu à l'ensemble de votre corps, si bien que votre épiderme a maintenant une teinte violacée. En quelques minutes, les blessures s'infectent et suppurent, dégageant une odeur de mort. De temps à autre, des lambeaux de chair rance se détachent de votre corps, mettant à nu des zones totalement pourries. La chair humide attire des nuées de mouches. Réduisez votre Endurance et votre Sociabilité de –1d10% chaque fois que vous acquérez cette mutation. Si votre Endurance tombe à 0%, vous êtes mort. Si c'est votre Sociabilité qui chute à 0%, vous devenez un enfant du Chaos.

Quadrupède/bipède — Peur 0

Type : multiple
Description : si vous êtes un bipède, deux (et seulement deux si vous en avez davantage) de vos bras ou tentacules se transforment en jambes. Si vous êtes un quadrupède, deux de vos jambes se transforment en bras. Si vous perdez vos jambes, réduisez votre valeur de Mouvement de –2. En revanche, si vous en gagnez, augmentez cette même valeur de +2. Si vous devenez un quadrupède, votre caractéristique de Capacité de Tir tombe à 0% et vous ne pouvez plus porter d'attaques à l'aide d'armes, sauf si vous avez d'autres bras. Si vous étiez un quadrupède, vous êtes maintenant capable d'utiliser des armes et gagnez une caractéristique de Capacité de Tir égale à 10+1d10%.
Chaque fois que vous acquérez cette mutation, vous vous transformez de nouveau. Si vous étiez un bipède et êtes devenu un quadrupède la première fois que vous avez eu cette mutation, vous redevenez un bipède si jamais vous en faites encore l'acquisition.

Queue — Peur 0

Type : unique
Description : une mince queue pousse à la base de votre colonne vertébrale et vous aide à garder votre équilibre. Vous gagnez +1d10% en Agilité.
Variantes : la queue acquise peut être imberbe, recouverte de fourrure, écailleuse, voire osseuse.

~ MALADIES VIRULENTES ~

La plupart de ces maladies inédites sont mortelles (à part pour les porteurs de germes), ou tout du moins ont des effets permanents ravageurs.

Fébrilite grise

Description: ce mal est une véritable tragédie car la plupart des gens ne le reconnaissent pas comme une maladie. Les symptômes sont proches de la folie. Les victimes sont donc enfermées à l'asile où elles contaminent les autres pensionnaires. C'est ensuite au tour des médecins et des infirmières d'être touchés, le mal ravageant l'endroit jusqu'à ce que tout le monde soit fou ou mort. La fébrilite grise se caractérise par une attaque cérébrale provoquant hallucinations, démence et coma profond. Ceux qui s'en sortent finissent généralement fous, que ce soit en raison de l'action de la maladie ou tout simplement parce qu'on les oublie dans l'un des sordides asiles de l'Empire.
Durée: 7 jours
Effets: une fois la maladie installée, le malheureux est victime de paranoïa et d'hallucinations, voyant toutes sortes de choses horribles. Tant que le mal fait rage, l'Intelligence, la Force Mentale et la Sociabilité de la victime sont réduites de moitié. Chaque jour, le malade doit réussir un test d'Endurance sous peine de gagner 1 point de Folie et de perdre à jamais –1d10% en Intelligence. Si son Intelligence tombe à 0%, il sombre dans un coma dont il n'est pas possible de sortir. Ainsi, ceux qui parviennent à repousser la maladie peuvent succomber à la folie qu'elle engendre.

Fièvre osseuse

Description: cette maladie virulente a pour effet de tordre et de déformer les os de la victime, certains se déplaçant alors que d'autres disparaissent bonnement et simplement. Transmise par voie respiratoire, cette horreur a balayé des communautés entières, ne laissant que des carcasses difformes dans son sillage.
Durée: 13 jours
Effets: chaque jour, le malade doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre –1d10% en Force et en Endurance en raison de la déformation que subit son squelette. Si l'une de ces caractéristiques tombe à 0%, le personnage meurt en hurlant alors que les os de son corps crèvent ses organes et se rompent.

Infection du visu

Description: cette étrange maladie serait originaire des jungles fumantes de Lustrie et aurait été rapportée dans le Vieux Monde au XVe siècle. Aujourd'hui rare, elle semble n'être propagée que par le contact de porteurs de germes. Quand une victime attrape cette maladie, elle ressent de violents maux de tête, un fluide lui remplissant les orbites oculaires, ses yeux gonflant alors tout en donnant l'air de trembler. De nombreux malades se crèvent les yeux dans l'espoir d'atténuer la douleur, arrosant alors leur voisinage du fluide contagieux.
Durée: 7 jours
Effets: alors que les yeux se remplissent de liquide, la victime voit trouble et difforme. Tant qu'elle est malade, elle subit un malus de –20% aux tests de Capacité de Combat et aux tests de Perception liés à la vue. Si la victime est malade pendant plus de quatre jours, ses yeux éclatent et elle est à jamais frappée de cécité. Les personnages situés dans un rayon de 2 mètres (1 case) de l'explosion doivent réussir un test d'Endurance sous peine de contracter le mal. Bizarrement, les yeux attendent que quelqu'un se trouve non loin avant d'exploser. Cela explique que jadis, beaucoup de prêtresses de Shallya étaient aveugles.

Rampante bubonique

Description: ce qui ressemble d'abord à une plaie rougeâtre (située en un point très sensible…) se répand à l'ensemble du corps en quelques heures. Au bout d'une journée, les furoncles éclatent et libèrent une bile noire à l'odeur nauséabonde. Il s'agit d'une maladie ancienne et certains pensent qu'elle joua un rôle de premier plan dans l'épidémie qui balaya l'Empire au XIIe siècle. Les puces sont à l'origine de sa propagation.
Durée: 2d10 jours
Effets: les bubons sont extrêmement douloureux, les endroits où ils apparaissent n'arrangeant rien. Chaque jour, le malade doit réussir un test d'Endurance sous peine de réduire sa valeur de Mouvement de –1, mais également son Agilité et son Endurance de –10%. Si son Endurance tombe à 0%, la victime meurt alors que les furoncles se crèvent les uns après les autres.

Trembloblote

Description: la trembloblote frappe avant tout les régions côtières. Les malades sont victimes de fortes fièvres et de crises de tremblements incontrôlables. La victime peut ne plus pouvoir se contrôler, ce qui l'empêche de dormir, de manger et d'agir à sa guise. Ceux qui n'arrivent pas à mettre fin à leurs jours meurent souvent de déshydratation.
Durée: 15 jours
Effets: la trembloblote est l'ennemie de l'adresse manuelle et rend fou en raison des tremblements permanents qu'elle provoque. Tant qu'il est affecté, le malade réduit ses caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de moitié. Chaque jour, il doit réussir un test d'Endurance sous peine de réduire sa valeur de Mouvement de –1, ainsi que son Agilité et son Endurance de –5%. Si son Endurance tombe à 0%, il meurt.

Variole ocre

Description: rendue célèbre par les skavens, la variole ocre est responsable de nombreux décès dans le Vieux Monde, notamment en Bretonnie (aux côtés de la peste rouge). On l'attrape en buvant de l'eau contaminée. On la détecte aux vilaines taches brunes et boutons agités de spasmes qu'elle fait apparaître sur le corps. Rien de plus facile que d'identifier une victime vaincue par cette maladie car son cadavre prend vite la forme d'un tas de crasse.
Durée: 13 jours
Effets: chaque jour, le malade doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir 2 Blessures. Une fois les Blessures à 0, le malade réduit son Endurance de –2d10%. Si celle-ci tombe à 0%, le personnage meurt. Dans le cas contraire, il récupère normalement ses Blessures.



Queue de scorpion — Peur 1

Type : unique
Description : une queue menaçante vous pousse dans le dos. Elle est recouverte de plaques noires, brunes et orange, et se termine par un aiguillon crochu. Chaque attaque couronnée de succès inflige BF dégâts. Si vous lui infligez des dégâts, votre victime doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'être empoisonnée et de mourir en un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance.

Queue épineuse — Peur 1

Type : unique
Description : vous êtes surpris de découvrir que vous avez développé une grosse queue de reptile s'achevant par une boule à pointes noueuse. Vous pouvez attaquer avec celle-ci ; elle inflige BF dégâts et a l'attribut assommante.

Queue préhensile — Peur 0

Type : multiple
Description : une longue queue préhensile pousse à la base de votre colonne vertébrale. Vous pouvez vous en servir comme d'un troisième bras vous permettant de porter des objets, de manier des armes, etc. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, vous gagnez une nouvelle queue préhensile.

Rapetissement — Peur -1/-2/-3

Type : multiple (3)
Description : vous rapetissez. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, vous devenez un peu plus petit, comme le précise la table ci-dessous. Réduisez vos caractéristiques à chaque fois que vous obtenez cette mutation. Cependant, si l'une d'entre elles tombe à 0, vous implosez, ne laissant derrière vous qu'une petite trace humide.

~ RAPETISSEMENT ~

Mutation	Taille/poids	F	E	Ag	B	M
1re	1/2 de l'original	-1d10%	—	+1d10%	-1	-1
2e	1/3 de l'original	-1d10%	—	+1d10%	-2	-1
3e	1/4 de l'original	-1d10%	-1d10%	+1d10%	-4	-1

Rapide — Peur 0

Type : multiple
Description : vous évoluez maintenant à une vitesse surprenante. Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, votre valeur de Mouvement augmente de +1.

Regard hypnotique — Peur 0

Type : unique
Description : l'un de vos yeux vire totalement au blanc. Au prix d'une action complète, vous pouvez porter votre regard sur une créature située dans un rayon de 8 mètres (4 cases). La cible de votre regard doit réussir un test de Force Mentale sous peine de ne plus pouvoir entreprendre la moindre action tant que vous appuyez votre regard. À chaque round, la victime a droit à un nouveau test de Force Mentale pour briser les effets de votre pouvoir. Dès lors que la cible a été affectée par votre regard hypnotique et qu'elle s'en est soustraite, elle est immunisée contre ce pouvoir jusqu'à la fin du combat.

Régénération — Peur 0

Type : unique
Description : vous vous soignez très vite. À chaque round, au début de votre tour de jeu, vous devez réussir un test d'Endurance pour recouvrer 1 Blessure. Ce pouvoir est sans effet si vous êtes tué.

Résistance à la magie — Peur 0

Type : unique



Description : d'une manière ou d'une autre, vous vous êtes persuadé que la magie ne fonctionne pas très bien contre vous. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Force Mentale visant à résister aux effets magiques. De plus, votre valeur de Magie (pour peu que vous en ayez une) tombe instantanément à 0.
Spécial : si vous êtes un disciple de Tzeentch, le Maître du Changement, vous ne pouvez pas acquérir cette mutation. À la place, vous devenez un enfant du Chaos.

Résistant — Peur 0

Type : multiple
Description : vous êtes investi d'une constitution et d'une vitalité impies. Vous gagnez +1d10% en Endurance chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation.

Ressemblance troublante (cosmétique) — Peur 0

Type : unique
Description : par un mystérieux coup du sort, vous ressemblez maintenant à une personnalité (au choix du MJ).

Retourné — Peur 8

Type : unique
Description : jaloux de votre épiderme, vos boyaux conspirent pour s'affranchir de votre corps. Suite à un processus long et douloureux, votre corps se «retourne», si bien que vos organes se retrouvent exposés à l'air libre. Réduisez votre valeur d'Endurance de –2d10%. Vous ne pouvez plus porter d'armure (à l'exception d'une armure du Chaos). De plus, la valeur de tout critique qui vous touche augmente de +1.

Rougeur — Peur 0

Type : multiple

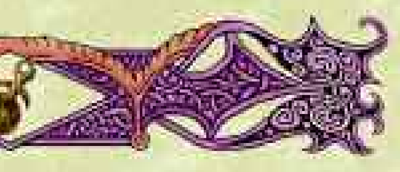


TABLE 3-5: MUTATIONS DE TZEENTCH

1d100	Mutation	Pts de Peur	Page
01	Acéphale	1	29
02–03	Ailes	1	29
04	Albinos	0	32
05	Articulations supplémentaires	0	32
06–08	Aspect bestial	2	32
09	Bec	1	32
10	Bouche supplémentaire	1	33
11	Bras multiples	0	33
12–14	Changepeau	2	34
15	Chétif	0	34
16	Contact électrique	0	34
17	Corps embrasé	3	35
18	Court sur pattes	0	35
19	Créature aquatique	1	35
20	Cyclope	1	36
21	Démarche étrange	0	36
22	Destruction spirituelle	0	36
23	Doigts ou orteils supplémentaires	0	36
24–25	Emplumé	0	36
26–27	Esprit torturé	0	37
28–29	Folie	0	38
30	Fourrure	0	38
31–32	Garou	0	38
33	Grandes oreilles	0	39
34	Hématophobie	0	39
35–36	Hideux	10	39
37	Hybride	1	39
38	Hypertrophie	1	40
39	Illusion de normalité	1	40
40	Instabilité dimensionnelle	0	40
41	Instabilité temporelle	0	40
42	Intelligence foudroyante	0	41
43	Inversé	0	41
44–45	Jambes d'animal	2	41
46	Lévitation	2	41
47	Long cou	0	42
48	Long nez	0	42
49	Longues jambes	1	42
50–51	Malin sorcier	0	43
52	Mécanoïde	2	43
53–54	Membre supplémentaire	1	44
55	Membres amovibles	2	44
56–57	Modification esthétique mineure	0	44
58	Morsure venimeuse	0	44
59	Multiplication	3	44
60	Museau	0	44
61–62	Mutation zoologique	1	45
63	Nez supplémentaire	0–1	45
64	Œil supplémentaire	1	46
65	Oreille supplémentaire	0	46
66	Patte d'oiseau	0	47
67	Peau d'ébène	1	47
68–69	Peau écailleuse	1	47
70	Perte de membre	0	47
71	Pigmentation étrange	0	48
72	Pseudo-démon	5	49
73–74	Quadrupède/bipède	0	49
75–76	Queue	0	49
77	Queue préhensile	0	51
78	Rapetissement	–1/–2/–3	51
79	Regard hypnotique	0	51
80	Sabots fourchus	0	52
81	Sautillant	0	52
82	Souffle de feu	1	53
83	Télékinésie	0	54
84	Téléportation	0	54
85	Tête énorme	1	56
86	Tête sur pattes	1	56
87	Têtes multiples	1	56
88	Transfert de membre	1	56
89	Trompe	1	56
90	Visage réarrangé	1	57
91	Voix étrange	0	57
92	Yeux pédonculaires	1	57
93–100	Lancez les dés sur la **Table 3–1**	—	—

Description: une étrange plaque de vilaines bosses rougeâtres à tête blanche et brillante recouvre une partie de votre corps (au choix du MJ). Chaque fois que vous faites l'acquisition de cette mutation, elle se répand à une autre partie de votre corps. Pas d'effet secondaire.

Ruisselant — Peur 1

Type: unique
Description: de votre peau s'écoule un liquide jaune et nauséabond, si bien que vous laissez derrière vous une trace de cette matière. L'odeur attire les mouches qui pondent leurs œufs dans cette mélasse. Diminuez votre valeur de Sociabilité de –2d10%.
Variantes: la substance n'est pas forcément jaune et le MJ peut en choisir la couleur.

Sabots fourchus — Peur 0

Type: unique
Description: vos pieds se transforment rapidement en moignons difformes qui finissent par prendre des allures de sabots fourchus. Sans effet secondaire (si ce n'est de détruire vos chaussures).

Sautillant — Peur 0

Type: unique
Description: chacune de vos jambes développe un semblant de conscience débouchant sur une véritable lutte de volonté. La gagnante prive la perdante de nourriture, si bien que sa rivale dépérit et meurt, alors qu'elle-même se muscle considérablement. Une fois l'autre membre mort, votre jambe restante est votre seul moyen de propulsion. Réduisez votre valeur de Mouvement de moitié car il vous faut maintenant sautiller pour vous déplacer.

Sécrétion acide — Peur 1

Type: multiple (3)
Description: un liquide verdâtre, caustique et parfaitement immonde suinte des pores de votre peau. Vous gagnez +1d10% en Endurance. Cet ichor ronge cependant les matières organiques et minérales, si bien que votre armure et vos vêtements sont automatiquement détruits.
Quand vous touchez au moyen de vos armes naturelles, votre adversaire subit automatiquement 1 Blessure, quels que soient son armure et son bonus d'Endurance, en plus des dégâts propres à l'attaque. Chaque fois que vous gagnez à nouveau cette mutation, l'acide est un peu plus concentré, infligeant ainsi 1 Blessure supplémentaire.
Ces sécrétions acides sont également bien utiles pour se défendre. Quand on vous frappe au combat, votre assaillant doit réussir un test d'Agilité sous peine de voir son arme détruite par les fluides. S'il a recours à une attaque à mains nues ou à une arme naturelle,



il perd 1 Blessure (quels que soient son armure et son bonus d'Endurance). En cas de pugilat, votre adversaire subit 1 Blessure par round, quels que soient son armure et son bonus d'Endurance, si vous êtes victime d'une prise.

Les objets magiques ne sont pas affectés par vos sécrétions corrosives.

Séduisant — Peur 0

Type : multiple

Description : des doigts invisibles vous courent sur le visage, en effaçant les imperfections et rehaussant votre beauté naturelle. Vous gagnez +1d10% en Sociabilité chaque fois que vous acquérez cette mutation. De plus, vous bénéficiez d'un bonus cumulatif de +5% aux tests de Charisme.

Siamois — Peur 3

Type : unique

Description : vous vous divisez en deux entités distinctes unies en une même masse de chair et d'os. À l'instar de véritables siamois, vous et votre moitié pouvez être attachés en bien des façons (cf. table ci-dessous).

~ SIAMOIS ~

1d100	Point de connexion
01-20	Tête
21-40	Face à face
41-60	Dos à dos
61-80	Côté gauche
81-100	Côté droit

Réduisez les caractéristiques de votre profil principal de moitié ; chaque frère utilise ces valeurs, mais tous deux partagent leurs compétences et talents. De plus, chacun agit indépendamment de l'autre, même s'il leur faut bien évidemment se déplacer ensemble. Réduisez votre valeur de Mouvement de –2, mais vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Perception grâce à la conscience de votre moitié.

Soif de sang — Peur 0

Type : unique

Description : vous développez une rage sanguinaire incontrôlable et gagnez le talent Frénésie. Quand vous êtes en frénésie, votre visage vire au rouge et vous avez l'aspect hideux d'un démon. Dès lors, il vous est difficile de vous défaire de cette rage meurtrière. Une fois vos adversaires vaincus, vous avez droit à un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) par round pour vous calmer. En cas d'échec, vous vous attaquez à la créature la plus proche. Enfin, votre frénésie s'estompe toute seule s'il n'y a plus aucune cible dans votre champ de vision.

Souffle de feu — Peur 1

Type : multiple (3)

Description : votre cou enfle affreusement et devient chaud au toucher. Vous pouvez maintenant crachoter une boulette de liquide enflammé en direction de vos ennemis. Il vous faut cependant patienter 1d10 rounds entre deux utilisations de ce pouvoir. L'effet et les dégâts dépendent du nombre de fois que vous avez acquis cette mutation. Les dégâts de cette attaque passent outre l'armure, mais pas le bonus d'Endurance.



~ SOUFFLE DE FEU ~

Obtenu…	Effet	Dégâts
Une fois	Crache une boule enflammée jusqu'à 4 mètres (2 cases). Test de CT pour toucher.	2
Deux fois	Crache une boule de flammes explosive jusqu'à 16 mètres (8 cases). Utilisez le petit gabarit.	3
Trois fois	Crache un cône de flammes. Utilisez le gabarit de flammes.	5

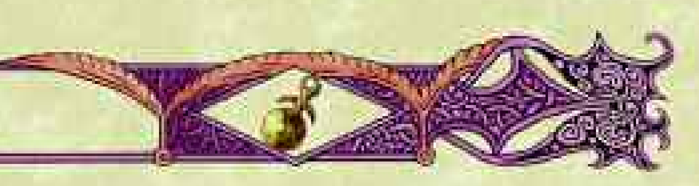
Variantes : si votre MJ le veut bien, vous pouvez remplacer les flammes par de l'acide, de l'électricité, du gaz, etc. Bien que les effets soient légèrement différents dans chaque cas, les dégâts et autres paramètres ne changent pas.

Spores — Peur 1

Type : unique

Description : de petites vesses-de-loup apparaissent sur votre peau. Dès que vous bougez, de minuscules panaches de poussière en jaillissent. Si vous êtes touché au corps à corps, vous produisez un véritable nuage de spores étouffantes. Votre adversaire doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre le bénéfice de son action suivante car occupé à se dégager les voies respiratoires. Les morts-vivants et les créatures qui ne respirent pas sont immunisés contre cet effet.

Variantes : 10% des mutants concernés produisent des spores imprégnées de malepierre. Les adversaires qui les frappent au corps à corps doivent réussir un test d'Endurance sous peine de perdre le bénéfice de leur action suivante, comme d'habitude. En outre, s'ils n'ont pas le talent Résistance au Chaos, ils gagnent aussi une mutation (leur race devenant alors mutant).





Squelette — Peur 5

Type : unique

Description : votre peau et vos muscles se rebellent et s'extraient de votre carcasse. Après quelques instants difficiles, toute cette viande détale. Vous n'êtes maintenant plus qu'un squelette sanguinolent renfermant un amas d'organes humides. Réduisez vos Capacité de Combat, Capacité de Tir et Force de –2d10%, ainsi que votre Sociabilité de –3d10%. Augmentez votre valeur d'Agilité de +2d10%. Vous ne pouvez plus entreprendre d'action de course.

Substitution sanguine — Peur 3

Type : unique

Description : après quelques minutes de frisson, vous réalisez que quelque chose en vous a changé, comme si votre sang même s'était mis à bouillir. En fait, tout votre sang vous a été retiré, les dieux du Chaos ayant décidé de le remplacer par un fluide bien plus intéressant. Vous gagnez +1d10% en Endurance. Jetez les dés sur la table ci-contre pour déterminer ce qui coule maintenant dans vos veines. Dans certains cas, vous aurez la faculté d'affecter vos assaillants avec votre nouvelle composition sanguine si vous subissez des dégâts au corps à corps. L'effet n'est cependant applicable que si l'attaquant se situe dans une case adjacente. Si vous êtes tué, votre corps explose, aspergeant les environs d'hémoglobine, dans un rayon de 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) dans toutes les directions.

Note : les Puissances de la Corruption ne font pas de distinction entre les armes tranchantes, perforantes et contondantes. N'importe quel coup provoque une plaie sanguinolente.

Télékinésie — Peur 0

Type : unique

Description : vous avez désormais le pouvoir de déplacer les objets avec votre seule force de volonté. Vous avez droit à un test de Force Mentale (action gratuite) par round pour manipuler des objets situés dans un rayon de 10 mètres (5 cases), à la moitié de vos Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force (en modifiant le BF en conséquence) et Agilité. Un test couronné de succès vous permet de manipuler l'objet pendant un nombre de rounds égal à votre bonus d'Endurance. Pour chaque test de Force Mentale raté, la difficulté s'aggrave d'un cran (en commençant par Moyenne, bien qu'elle puisse être élevée en fonction des circonstances), jusqu'à ce que vous vous soyez reposé 8 heures.

Exemple : le mutant de Nathalie a télékinésie, une CC de 44% et une F de 40%. Désarmée et retenue dans une salle de torture par des répurgateurs, elle décide d'user de son pouvoir pour soulever une épée posée sur une table (située à 4 mètres) et attaquer à l'aide de sa seule force de volonté. Avant toute chose, elle doit jouer un test de Force Mentale. En cas de réussite, elle a le droit d'attaquer au moyen de l'épée à la moitié de sa CC et de sa F, ce qui lui confère une CC et une F effectives de 22% et 20%, respectivement.

Télépathie — Peur 0

Type : unique

Description : votre esprit s'ouvre aux pensées d'autrui ; vous gagnez 1 point de Folie.

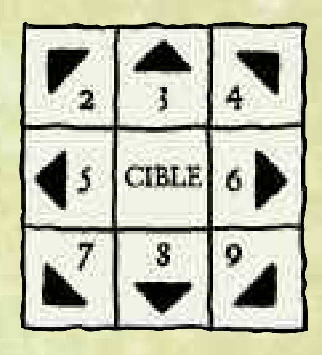
En effectuant un test de Force Mentale, vous pouvez transmettre un message (équivalent à ce que vous pourriez dire en l'espace d'un round) à une créature intelligente située dans un rayon de 10 mètres (5 cases).

Vous pouvez également lire les pensées superficielles, mais vous devez alors réussir un test de Force Mentale opposé. En cas de succès, vous découvrez ce à quoi pense votre protagoniste à ce moment précis. En cas d'échec, vous ne pouvez plus lire ses pensées pendant les prochaines 24 heures. De plus, vous devez réussir un autre test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.

Téléportation — Peur 0

Type : unique

Description : les frontières de la réalité sont très minces en ce qui vous concerne, si bien que vous pouvez franchir des distances incroyables d'une simple pensée. Au prix d'une action complète, vous pouvez jouer un test de Force Mentale pour vous téléporter d'un lieu à un autre, situé dans votre champ de vision et dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Chaque fois que vous utilisez ce pouvoir, la difficulté augmente d'un cran, jusqu'à ce que vous vous soyez reposé pendant 8 heures. Si vous ratez votre test d'au moins deux degrés, vous êtes victime d'un accident et finissez votre course à 1d10 x 2 mètres de la destination voulue (cf. diagramme ci-dessous pour déterminer la direction). Si vous vous matérialisez dans un objet solide, vous mourez sur-le-champ.

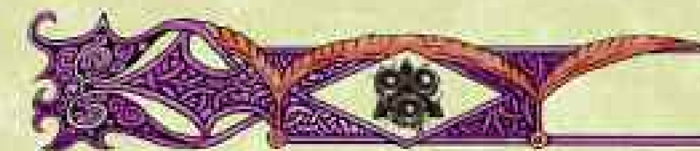


Pire encore, chaque fois que vous utilisez cette mutation, vous avez 1% de chances cumulatives d'attirer l'attention d'une entité démoniaque. Dans ce cas, vous ne vous matérialisez pas car vous êtes emporté dans les Royaumes du Chaos pour y devenir le jouet de démons.

Tête d'épingle — Peur 1

Type : unique

Description : votre tête rétrécit jusqu'à atteindre une fraction de sa taille initiale. Bien évidemment, votre cerveau se ratatine







~ SUBSTITUTION SANGUINE ~

1d100	Type de sang	Effet en cas de blessure
01–05	Acide	Votre assaillant est aspergé d'acide. Il subit aussitôt un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ne tient pas compte des points d'Armure. Cette attaque peut être esquivée, mais elle ne peut être parée.
06–10	Asticots, sangsues ou vers	Votre blessure vomit un véritable torrent de sangsues, de vers ou d'asticots. Votre adversaire doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un malus de –20% en Capacité de Combat jusqu'à ce qu'il se soit débarrassé de la vermine (action complète). En outre, les bestioles tentent de se frayer un chemin dans ses chairs, lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 1 qui ne tient pas compte des points d'Armure à la fin de chaque tour.
11–15	Boue	Une boue ocre suinte de la blessure. Pas d'effet secondaire.
16–20	Cire	Une substance grasse dégouline de la blessure. Pas d'effet secondaire, mais elle permet cependant de faire de vilaines bougies du Chaos à l'odeur particulièrement désagréable.
21–25	Colle	Une épaisse pâte gluante suinte de la plaie. Votre assaillant doit réussir un test de Force sans quoi son arme reste collée à votre corps pendant 1 round.
26–30	Électricité	Un arc électrique jaillit de la plaie. L'assaillant doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 2 (ou de 4 s'il porte une armure en métal) qui ne tient pas compte des points d'Armure.
31–35	Excréments	Des fèces s'écoulent de la blessure. Toutes les créatures vivantes situées dans une case adjacente doivent réussir un test d'Endurance sous peine de subir un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir pendant 1d10 rounds en raison de la puanteur.
36–40	Feu	Une flammèche jaillit de la blessure. Celle-ci vous brûle et vous perdez 1 Blessure supplémentaire. Votre assaillant doit réussir un test d'Agilité Assez difficile (–10%) sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ne tient pas compte des points d'Armure.
41–45	Fourmis, mille-pattes, ou scarabées	Vous arrosez votre assaillant de mille-pattes, de fourmis ou de scarabées. Il doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 1 qui ne tient pas compte des points d'Armure. En outre, tant que l'attaquant n'a pas entrepris une demi-action pour se débarrasser des insectes et autres myriapodes, il subit un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir.
46–50	Globes oculaires	D'étranges orbes s'échappent de la blessure, vous conférant ainsi une perspective singulière du combat. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat et d'Esquive pendant 1 round (on considère ensuite que les yeux sont piétinés par les différents protagonistes).
51–55	Goudron	Un épais goudron noir sort de la blessure. Votre assaillant doit réussir un test d'Agilité Assez facile (+10%) sans quoi le goudron réduit son Mouvement de moitié pendant 1d10 rounds.
56–60	Lierre	D'étranges plantes grimpantes sortent brusquement de la blessure. Elles ont aussitôt droit à une attaque gratuite (CC 35%) contre votre assaillant. Si elles touchent, elles lui infligent de profondes blessures. Il s'agit d'un coup d'une valeur de dégâts de 2 qui ne tient pas compte des points d'Armure. En outre, les plantes réduisent la valeur de Mouvement de la cible de moitié pendant 1 round avant de se dessécher.
61–65	Métal en fusion	Du métal en fusion jaillit de la blessure. Votre assaillant doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 5 qui ne tient pas compte des points d'Armure.
66–70	Mucus	Un épais fluide verdâtre s'écoule de l'endroit touché. C'est fort répugnant, mais sans effet secondaire.
71–75	Petits oiseaux	D'étranges oiseaux noirs s'envolent de la blessure. L'opération est extrêmement douloureuse et vous subissez un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat pendant 1 round. Les volatiles se réunissent autour du visage de l'assaillant, ne lui infligeant pas de dégâts mais un malus de –30% aux tests de Capacité de Combat pendant 1d10/2 rounds.
76–80	Poison	Votre sang est toxique. Votre assaillant doit réussir un test d'Agilité sous peine de devoir jouer un test d'Endurance Assez difficile (–10%). Si ce dernier est raté, il subit un coup d'une valeur de dégâts de 5 qui ignore les points d'Armure et le bonus d'Endurance.
81–85	Protoplasme	Un mince filet d'humeur s'égoutte de la blessure. Cela ne produit aucun effet secondaire, mais si vous êtes tué, votre corps devient un sac de protoplasme doué de conscience (cf. **Fange du Chaos**, au **Chapitre VIII : La ménagerie de l'étrange**, pour un profil détaillé).
86–90	Souris	D'étranges souris dénuées d'yeux sortent de la blessure. L'opération est extrêmement douloureuse et vous subissez un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat pendant 1 round, mais les rongeurs se dirigent aussitôt vers votre adversaire. Ce dernier doit réussir un test d'Agilité, sans quoi les créatures lui grignotent les jambes, lui infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 3, avant de disparaître dans un nuage de poussière.
91–95	Vent	Votre corps produit un horrible sifflement pendant 1d10 rounds. Tous les personnages situés dans un rayon de 8 mètres (4 cases) subissent un malus de –20% aux tests de Perception liés à l'ouïe. Si vous êtes tué, la force de votre vent éteint toutes les sources de lumière présentes dans un rayon de 1d10 cases.
96–100	Vomi	Un fluide nauséabond jaillit de la plaie. Votre assaillant doit réussir un test d'Agilité sous peine de devoir jouer un test d'Endurance Assez difficile (–10%). Si ce dernier est raté, il acquiert une mutation.

également. Réduisez votre valeur d'Intelligence de –2d10%. De plus, quand vous souhaitez entreprendre une action exigeant un minimum de réflexion, comme brandir une arme, vous enfuir, franchir le seuil d'une porte ou vous gratter le nez, vous devez réussir un test d'Intelligence ou rester à ne rien faire, perplexe face à votre manque d'initiative.

Tête en ogive — Peur 0

Type : unique

Description : votre cerveau tente désespérément de sortir de votre boîte crânienne et pousse si fort que votre tête prend la forme d'un obus. Réduisez votre valeur d'Intelligence de –1d10%. L'équipement destiné à votre tête doit maintenant être fait sur mesure (doublez le prix normal), sauf s'il relève d'une armure du Chaos.

Tête énorme — Peur 1

Type : unique

Description : votre tête enfle jusqu'à trois fois sa taille habituelle. Vous ne pouvez désormais plus porter de couvre-chefs normaux. Casques, chapeaux et calottes doivent désormais vous être taillés sur mesure et coûtent le triple du prix habituel. Enfin, 20% des coups touchant le corps et 10% des coups touchant les bras atteignent en fait votre tête.

Tête sur pattes — Peur 1

Type : unique

Description : votre corps s'atrophie et se réduit à une peau de chagrin. Dans le même temps, votre tête se dilate, comme si elle vous dévorait le reste du corps et en tirait des forces. Vos organes internes se retrouvent ainsi dans votre tête, alors que vos membres changent de place et semblent tout droit sortir de ce qu'il vous reste de cou. Votre profil principal ne change pas, mais tous les coups censés frapper le corps touchent désormais la tête.



Têtes multiples — Peur 1

Type : unique

Description : 1d10/5 têtes nouvelles vous sortent des épaules. Toute mutation touchant déjà votre tête d'origine n'affecte pas les nouvelles, mais celles dont vous faites l'acquisition par la suite les affectent bel et bien. Vos Attaques ne sauraient être inférieures au nombre des têtes gagnées grâce à cette mutation. Si vous avez deux têtes, votre caractéristique d'Attaques doit donc être égale à deux au moins. Si tel n'est pas le cas, elle passe à 2.

Variantes : les têtes supplémentaires ne sortent pas forcément des épaules. Elles peuvent vous pousser au sommet du crâne, au niveau des oreilles, sur la nuque ou en quelque autre endroit de votre corps. En de rares cas (1% environ), une tête développe sa propre personnalité.

Traînée de bave — Peur 1

Type : unique

Description : vous subissez une transformation horrible faisant de vous une sorte de limace. Réduisez toutes les caractéristiques de votre profil principal de –1d10% et votre valeur de Mouvement de moitié. Désormais, vous suintez constamment et laissez derrière vous une traînée de bave.

Transe — Peur 0

Type : unique

Description : dans les situations les plus difficiles, il vous arrive de sombrer dans une transe bizarre. Lorsque vous devez effectuer un test de Peur ou de Terreur, votre esprit se ferme et vous vous déplacez de 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) dans une direction aléatoire. Vous pouvez agir normalement dès le tour suivant.

Transfert de membre — Peur 1

Type : unique

Description : une partie de votre corps se met en branle et se rend jusqu'à… une autre partie de votre corps. Lancez 1d10/2 pour déterminer le nombre d'éléments qui changent de place, puis jetez les dés sur les tables ci-dessous pour voir ce qui se déplace et où finit chaque élément.

~ Transfert de membre ~

1d100	Partie du corps	1d100	Destination
01-05	Tête	01-10	Tête
06-10	Yeux	11-20	Poitrine
11-15	Nez	21-30	Dos
16-20	Bouche	31-40	Estomac
21-25	Oreilles	41-50	Hanche
26-30	Main droite	51-60	Aine
31-35	Main gauche	61-70	Coude
36-50	Bras droit	71-80	Genou
51-65	Bras gauche	81-90	Main
66-70	Pied droit	91-100	Pied
71-75	Pied gauche		
76-85	Jambe droite		
86-95	Jambe gauche		
96-99	Organe interne		
100	Au choix du MJ		

Trompe — Peur 1

Type : multiple

Description : une longue trompe préhensile vous pousse au beau milieu du visage. Vous pouvez vous servir de cet appendice comme d'un troisième bras. Chaque fois que vous acquérez cette mutation, vous développez une nouvelle trompe.

Tumeur incroyable — Peur 3

Type : multiple

Description : une tumeur d'une taille indescriptible vous pousse sur

le corps en l'espace de quelques jours. Une fois sa croissance stabilisée, elle pèse 1d10 x 5 kilos. Réduisez votre valeur de Mouvement de –1 par tranche de 10 kilos (jusqu'à un minimum de 1) et votre caractéristique de Sociabilité de –1d10% par tranche de 25 kilos.

Vampire — Peur 2

Type : unique

Description : si vous voulez survivre, vous devez maintenant vous nourrir de sang, de plusieurs pintes par jour pour être précis. Pour chaque journée passée sans boire de sang, vous perdez –1d10% dans toutes les caractéristiques de votre profil principal (mais vous récupérez dès que vous vous nourrissez).

Bien que vous souffriez de la soif dont sont victimes les véritables vampires, vous ne tirez aucun avantage de la malédiction de ces monstres. Ainsi, si vous êtes dépourvu de crocs, vous devrez faire preuve de créativité pour boire du sang.

Ventouses — Peur 1

Type : unique

Description : de petites ventouses frémissantes apparaissent sur l'ensemble de votre corps. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Escalade.

Vermiculé — Peur 1

Type : unique

Description : des vers vous infestent, se dissimulant dans les fissures de votre cerveau, barbotant dans vos fluides stomacaux et s'agitant dans vos poumons. Réduisez votre valeur d'Endurance de –2d10%. Vos petits amis ont tendance à se montrer aux moments les moins opportuns, tombant dans votre assiette (ou celle des autres), glissant de votre manche quand vous serez une main ou se pendant à vos narines quand vous tentez de séduire une dame.

Variantes : d'autres formes d'infestations peuvent être très amusantes. Sarcoptes, asticots et autres vermines promettent des heures entières d'amusement.

Verrues — Peur 0

Type : unique

Description : chaque centimètre carré de votre peau est couvert de grosses verrues tremblotantes. Bien qu'elles soient répugnantes, ces excroissances de chair vous procurent un avantage ; vous gagnez 1 point d'Armure sur toutes les zones.

Visage lisse (esthétique) — Peur 1

Type : unique

Description : alors que vous dormiez, votre nez, vos yeux et votre bouche ont plié bagages, suivis de près par l'ensemble de votre pilosité faciale. Grains de beauté, verrues et cicatrices se sentant bien seuls, ils ont eux aussi fini par filer. En vous réveillant, vous réalisez que votre visage est parfaitement lisse. Bien que vous n'ayez plus d'yeux, de nez et de bouche, vos sens n'en sont pas pour autant handicapés et vous n'avez plus besoin de boire et de manger pour survivre, même si vos tiraillements d'estomac sont permanents.

Visage réarrangé — Peur 1

Type : unique

Description : tous vos traits se mélangent et s'installent en un nouvel endroit de votre visage. Pour chacun d'eux (yeux, bouche, nez, etc.), lancez 1d10 et reportez-vous à la table ci-dessous.

~ VISAGE RÉARRANGÉ ~

1d10	Nouvel emplacement
1	Sommet du crâne
2–4	Face (1d10 : 1–3 haut, 4–6 bas, 7–9 milieu, 10 normal)
5	Derrière la tête
6–7	Côté gauche de la tête
8–9	Côté droit de la tête
10	Cou

Voix étrange — Peur 0

Type : unique

Description : votre voix change. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –1d10% puis lancez les dés sur la table qui suit pour déterminer la nature du changement.

~ VOIX ÉTRANGE ~

1d100	Nouvelle voix	1d100	Nouvelle voix
01–10	Éructations	51–60	Stridente
11–20	Grondante	61–70	Grinçante
21–30	Rauque	71–80	Ululements
31–40	Grognements	81–90	Gémissante
41–50	Mélodieuse	91–100	Murmurante

Vomi corrosif — Peur 2

Type : multiple

Description : votre estomac abrite une soupe de fluides corrosifs particulièrement toxique, semblable à celle d'un troll. Tous les 1d10 rounds, au prix d'une demi-action, vous pouvez vider le contenu de vos tripes sur une case adjacente. Votre vomi inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 (+1 par acquisition supplémentaire de cette mutation) qui ne tient pas compte des points d'Armure. Cette vomissure peut être esquivée, mais il n'est pas possible de la parer. Vous gagnez +1d10% en Endurance.

Yeux globuleux — Peur 1

Type : unique

Description : vos yeux injectés de sang ne semblent avoir qu'une envie, sortir de leurs orbites, ce qui vous donne des allures de batracien. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –1d10%.

Yeux pédonculaires — Peur 1

Type : multiple (2)

Description : l'un de vos yeux sort de son orbite au bout d'un pédoncule. Vous bénéficiez d'un bonus de +1d10 aux jets d'initiative. Si vous acquérez cette mutation une seconde fois, vous n'en gagnez pas pour autant d'avantage supplémentaire aux jets d'initiative.

Idées d'aventures pour mutants



Si vous êtes à court d'idées après qu'un personnage ait acquis une mutation, ou si un allié obtient une mutation, aidez-vous des pistes qui suivent pour créer des aventures.

De noirs alliés

Quand un personnage obtient une mutation, son premier réflexe pourrait être de chercher de l'aide pour retarder l'inévitable annihilation à laquelle il est condamné, que ce soit aux mains de ses ennemis (dont sa famille et d'anciens amis) ou d'une corruption toujours plus marquée. Il réalisera alors que ses alternatives ne sont guère nombreuses. Mais en posant de discrètes questions, il tombera peut-être sur un culte susceptible de l'aider, à condition bien sûr qu'il le rejoigne.

De même, un PNJ apparemment bien intentionné pourrait aborder le personnage atteint, tout en prévoyant de l'exploiter à ses propres fins en le dénonçant aux autorités ou en le sacrifiant au nom de son sombre maître. Enfin, le personnage pourrait tout simplement découvrir une enclave de mutants œuvrant de concert pour survivre, comme c'est le cas du Marché de Nuit situé sous Nuln (cf. *Les Forges de Nuln* pour plus de détails).

Traqué

Pour les personnages qui ont combattu le Chaos à chaque fois qu'ils en avaient l'occasion, l'obtention d'une mutation fait d'eux leurs propres ennemis. Ceux qui ne peuvent se résoudre à mettre fin à leurs jours prendront la fuite dans l'espoir de recommencer une nouvelle vie dans un pays plus clément. Alors qu'ils voyagent, en quête d'aide, ils sont traqués par des répurgateurs et leurs alliés. Arriveront-ils à garder une longueur d'avance sur leurs poursuivants pour atteindre la frontière de la terre promise ?

Au service des Puissances de la Déchéance

Des personnages joueurs opportunistes imagineront sans doute que leur première mutation justifie la création de leur propre culte. Une telle entreprise peut se révéler dangereuse, mais offre de nombreuses possibilités d'aventures et d'interprétation. Les personnages doivent fonder un réseau de disciples loyaux dans une communauté donnée, sans doute en mettant en branle une machination des plus sinistres visant à renverser les autorités, tout en espérant s'attirer les faveurs de leurs nouveaux maîtres. D'autres pourront quitter l'Empire (ou quelque autre nation) dans l'espoir de faire fortune dans les mornes Désolations du Chaos. Livrant de nombreux combats, ils dériveront toujours plus au nord pour découvrir la cause de leur corruption et, si possible, la dompter.

Un secret honteux

D'autres chercheront à cacher le mal dont ils sont victimes. Un œil supplémentaire, une abondance de fourrure ou un tentacule peuvent être facilement gérés et dissimulés. Cependant, au fil du temps, avec un corps ravagé par le Chaos et une santé mentale plus que friable, la discrétion ne sera plus possible. Comment réagiront leurs compagnons ? Feront-ils leur devoir en livrant les personnages aux répurgateurs ? Feront-ils montre de compassion en tentant de les aider ? Ces pistes seront d'autant plus dramatiques si les personnages atteints ont la possibilité de plaider pour être épargnés.

LES ENFANTS DU CHAOS

Dès lors qu'apparaît la première mutation, la victime voit inévitablement son esprit et sa volonté lui échapper, sa voie se séparant alors de celle des autres mortels. Le destin qui attend la majorité des mutants est de rejoindre les rangs des enfants du Chaos, des abominations usant de charabia dont le seul dessein est de servir les buts de leurs maîtres infernaux. Certains guerriers du Chaos parviennent à retarder l'inévitable, se livrant aux pires exactions pour accumuler récompenses et faveurs. Mais dans l'ensemble, la transformation en enfant du Chaos est ce qui attend chacun d'eux au bout de la route.



Devenir un enfant du Chaos

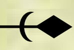
Si la plupart des mutants sont condamnés à devenir des enfants du Chaos, rares sont ceux qui vivent assez longtemps pour subir cette transformation. Entre les accidents, les circonstances très défavorables, les bûchers des répurgateurs et les blessures subies lors des nombreux combats qui agitent les Désolations du Chaos, un mutant a toutes les chances de périr. Cependant, les individus exceptionnels (ceux qui savent quand il leur faut courir) découvriront le destin glorieux qui les attend et découvriront l'étreinte maléfique qui fera d'eux des enfants du Chaos.

Un personnage peut devenir un enfant du Chaos de l'une des façons qui suivent.

- Le mutant tire « enfant du Chaos » sur la **Table 3–1 : mutations**.
- Le mutant remplit les conditions fixées par une mutation et devient un enfant du Chaos. Reportez-vous, par exemple, à la mutation hybride, page 39.
- Le mutant accumule un nombre de mutations supérieur à son BE +1d10.
- Un champion du Chaos offense son dieu ou est condamné à devenir un enfant du Chaos après avoir rempli les conditions exposées au paragraphe **L'Œil du Dieu** (cf. page 182 pour plus de détails).

Les personnages joueurs qui deviennent des enfants du Chaos ne sont plus jouables et acquièrent le statut de PNJ. Ils peuvent rester au service des autres personnages, mais leurs actions sont totalement imprévisibles, et ils ont autant de chances de s'en prendre à leurs anciens alliés qu'à leurs ennemis.

La transformation



Quelle qu'en soit la cause, l'effet est toujours le même. Le corps s'effondre sous le poids insupportable de la corruption et est investi de la puissance brute du Chaos, provoquant toutes sortes de transformations étranges et troublantes. L'enfant du Chaos perd ce qui lui restait de sa forme originelle pour devenir une masse d'yeux et de tentacules. Une poignée d'entre eux conservent tout de même assez de leur forme d'origine pour apparaître dans toute leur horreur.

Au moment de la dégénérescence, le sujet est mis au supplice, son corps étant parcouru de spasmes et de soubresauts. La douleur est telle qu'elle anéantit son esprit et supprime la quasi-intégralité de ses

TABLE 3-6: CARACTÉRISTIQUES DES ENFANTS DU CHAOS

Caractéristiques	Modificateurs
Capacité de Combat (CC)	Lancez 1d10. 1–5 : +2d10% à la CC de départ ; 6–10 : –2d10% à la CC de départ.
Capacité de Tir (CT)	Réduire à 0%.
Force (F)	Lancez 1d10. 1–5 : +3d10% à la F de départ ; 6–10 : –3d10% à la F de départ.
Endurance (E)	Lancez 1d10. 1–5 : +3d10% à l'E de départ ; 6–10 : –3d10% à l'E de départ.
Agilité (Ag)	Lancez 1d10. 1–5 : +2d10% à l'Ag de départ ; 6–10 : –2d10% à l'Ag de départ.
Intelligence (Int)	Réduire à 0%.
Force Mentale (FM)	Réduire à 0%.
Sociabilité (Soc)	Réduire à 0%.
Attaques (A)	Remplacer par le résultat de 1d10/2.
Blessures (B)	+2d10 aux B de départ.
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la nouvelle valeur de Force.
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de la nouvelle valeur d'Endurance.
Mouvement (M)	Remplacer par le résultat de 1d10.
Magie (Mag)	0
Points de Folie (PF)	0
Points de Destin (PD)	0

souvenirs, de ses émotions et de sa capacité à former des pensées cohérentes, ne laissant de lui qu'une coquille irrationnelle de chair et de muscles.

En termes de jeu

Lors de la transformation, la race du sujet devient enfant du Chaos. Il perd ses carrières et promotions issues de celles-ci, ses compétences et ses talents. Elle modifie sensiblement ses profils principal et secondaire. En revanche, le sujet conserve toutes ses mutations du Chaos. Appliquez les modifications de la **Table 3–6 : caractéristiques des enfants du Chaos**. Si celles-ci réduisent son Endurance à 0%, le mutant est réduit à un tas de chair sanguinolente et meurt au cours du processus de transformation.

Les enfants du Chaos n'ont pas de compétences. Ils gagnent les talents Armes naturelles, Sans peur et Terrifiant. Ce sont des créatures dénuées de conscience, si bien qu'il faut ajouter ce qui suit à leurs règles spéciales.

- *Dénué de conscience :* les enfants du Chaos n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de tests basés sur ces caractéristiques.

Règles spéciales

L'enfant du Chaos ne reçoit plus de récompenses et dons en échange de ses bons services (cf. **Chapitre XIII : Les esclaves des ténèbres**). Il perd ses objets magiques, ses familiers et son équipement. Cependant, il conserve ses dons du Chaos et gagne (1d10+2)/3 mutations supplémentaires. Chaque mois, il obtient une nouvelle mutation. S'il acquiert une mutation indiquant qu'il devient un enfant du Chaos, il s'effondre en un tas de fluides et de matières visqueuses mettant 1 001 jours à sécher. Tout ce qui entre en contact avec cette matière obtient automatiquement une mutation.

Il y a 40% de chances qu'un Dieu Sombre revendique l'enfant du Chaos. Si le personnage servait une Puissance de la Déchéance précise, c'est le dieu en question qui le choisit. Dans le cas contraire, le choix revient au MJ. Pour toutes les mutations acquises une fois devenu un enfant du Chaos, lancez les dés sur la table relative au Dieu Sombre choisi.

Bête de Nurgle : cet enfant du Chaos sécrète une abjecte substance visqueuse qui brûle le sol dans son sillage. Il a également de nombreux tentacules et langues râpeuses portant une terrifiante maladie, la pourriture de Neiglish. Reportez-vous au **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos** pour les caractéristiques.

Bête de Slaanesh : les bêtes de Slaanesh se caractérisent par un long corps sinueux et un grand nombre de tentacules frétillants. En combat, ces créatures foncent vers leurs ennemis pour les éventrer à l'aide de leurs membres crochus. Reportez-vous au **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos** pour les caractéristiques.

Bête de Khorne : les enfants du Chaos aimés de Khorne sont des masses de muscles et de tendons, aux veines palpitantes et aux tissus tendus à l'extrême. Dotés de plusieurs mâchoires impressionnantes et de queues équipées d'aiguillons tranchants, ils sont capables de déchirer un homme en quelques secondes. Les bêtes de Khorne gagnent le talent Frénésie et augmentent leur valeur de Force de +2d10%.

Bête de Tzeentch : de tous les enfants du Chaos, les bêtes de Tzeentch sont les plus étranges. Ces créatures subissent des modifications physiques permanentes, passant par toutes les variétés de couleurs et de formes. Leur peau se couvre d'yeux, des mâchoires apparaissent au bout de leurs membres et leurs nombreux orifices crachent des flammes pâles, violettes, bleues ou rouges. Le monstre peut cracher des flammes au prix d'une action complète. Utilisez alors gabarit de flammes, les victimes subissant un coup d'une valeur de dégâts de 4.

Utilisation des enfants du Chaos

Les enfants du Chaos constituent les troupes de choc de nombreuses armées du Chaos. Les guerriers du Chaos en font des combattants de première ligne, alors que les hommes-bêtes semblent les accepter naturellement au sein de leurs hardes. Bien des enfants du Chaos n'ont pas l'occasion de rejoindre des alliés et sont condamnés à mort ou hachés menus par leurs ennemis.

Exemple d'enfant du Chaos

Herman Schmidt était un homme ordinaire, aux espoirs et aux rêves limités. Il travaillait à la lisière de la Drakwald et était charbonnier de son état. Un jour, alors que ses compagnons et lui ramassaient du bois mort, un groupe d'hommes-bêtes jaillit de la forêt. Les charbonniers n'avaient pas l'ombre d'une chance et furent terrassés, tous sauf Schmidt. Miraculeusement, il parvint à embrocher un bray et fut recouvert de son sang. Il se retrouva coincé sous le cadavre du monstre, caché du reste des assaillants, mais exposé aux énergies corrompues du Chaos.

Lorsque les hommes-bêtes en eurent fini avec les charbonniers, ils décampèrent pour fondre sur un village voisin. Herman se dégagea de la carcasse de son bray et alla se cacher dans la forêt, le temps que le danger passe. Alors que les jours défilaient, il sentit quelque chose de bizarre changer en lui. Des visions de carnages hantaient ses rêves et il fut pris d'un besoin compulsif de dévorer de la chair humaine. Une semaine durant, il fut victime de rêves enfiévrés et il goûta sa propre chair. Il n'était déjà plus en mesure de se soucier de quoi que ce soit

lorsque sa première mutation fit son apparition. En fait, il se prit à l'aimer, à la choyer, à la caresser. Quand une nouvelle excroissance se développa, il se contenta de rire. Une autre suivit, puis une autre, et une autre encore ; jusqu'à ce qu'il ne puisse plus mouvoir son corps boursouflé constitué de tentacules menaçants et de sacs de fluides visqueux.

Ce séjour dans la forêt le rendit complètement fou. Au fil des mois, toute trace d'humanité le quitta. Il avait tellement changé que lorsque les hommes-bêtes revinrent, ils le câlinèrent et le choyèrent, l'accueillant à bras ouverts au sein de leur harde. Hélas, Schmidt ne pouvait plus faire un pas en raison de son obésité. Perdant son dernier soupçon d'humanité, ses nombreuses bouches supplièrent les Dieux Sombres de le prendre à leurs côtés, de l'arracher à l'horreur de son destin. Et les Dieux répondirent à ses prières, le remodelant en autre chose… en une créature plus horrible encore.

Il devint un enfant du Chaos.

~ HERMAN SCHMIDT ~

Race : mutant
Carrière : Pisteur (ex-Charbonnier)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	29%	41%	35%	51%	26%	32%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	3	4	0	6	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Perception, Pistage, Survie
Talents : Force accrue, Fuite, Imitation, Résistance accrue
Règles spéciales :
Mutations du Chaos : avant de devenir un enfant du Chaos, Herman a acquis un certain nombre de mutations : bête aux mille bouches, esprit torturé, infâme, obèse, résistant, retourné, visage réarrangé.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (hachette)
Dotations : cheval avec selle et harnais, 10 mètres de corde, boîte d'amadou, torche



Enfant du Chaos

Cette créature répugnante n'est rien de plus qu'une masse d'organes à nu, de gueules hurlantes et d'yeux injectés de sang. Elle se traîne à l'aide de ses tentacules pervers, mais son poids est tel qu'elle ne peut avancer bien vite. Son corps poisseux est recouvert de cloques. De temps à autre, l'une d'elle éclate, dégageant alors un étrange nuage de spores suffocant qui propage la corruption du Chaos à tout ce qu'il touche.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	19%	15%	46%	0%	0%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	28	1	1	2	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Sans peur, Terrifiant
Règles spéciales :
Mutations du Chaos : bête aux mille bouches, esprit torturé, infâme, obèse, plaies suppurantes, résistant, retourné, visage réarrangé
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : tentacules
Perspective d'Éradication : Moyenne

Guérison des mutations

La vie des mutants n'est pas de tout repos au sein de l'Empire. En effet, ils doivent faire face aux persécutions et au harcèlement, aux exécutions sommaires, aux bûchers des répurgateurs ou, pire encore, suscitent parfois l'intérêt des Puissances de la Corruption. Beaucoup renoncent à leur ancienne vie et en fondent une nouvelle, tournée vers l'aventure ou les pratiques blasphématoires. Cependant, certains tentent de vivre comme si de rien n'était, ignorant le problème du mieux possible. Certains maux sont curables, notamment via l'amputation. Mais si la présence physique d'une mutation n'est plus, cela ne signifie pas pour autant que la corruption a été vaincue et, inévitablement, un nouveau mal finit toujours par apparaître.

À la discrétion du MJ, il peut être possible de se défaire d'une mutation. On peut se débarrasser de certaines, comme œil supplémentaire, mais peau de fer pose déjà plus de problèmes. Étant donné le grand nombre de mutations, c'est au MJ de décider au cas par cas. S'il estime qu'on peut enlever une mutation, le personnage n'a qu'à trancher le membre concerné ou consulter un chirurgien.

La chirurgie n'est pas une science exacte. Le praticien doit avoir la compétence Soins et le talent Chirurgie. L'opération prend 1d10 heures et, à son terme, le praticien joue un test de Soins. La difficulté dépend de la gravité de la mutation, mais est au minimum Assez difficile (–10%). Le test réduit les Blessures du patient à 0 et un processus de guérison normal peut commencer une fois l'opération terminée. Si vous possédez l'*Arsenal du Vieux Monde*, reportez-vous aux règles optionnelles des **Traitements médicaux** (page 99). En cas d'échec, lancez 1d100 et reportez-vous à la **Table 3–7 : soins de cochon**.

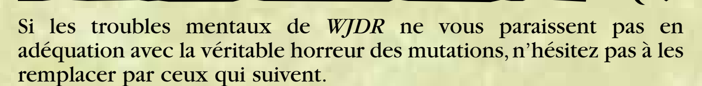


TABLE 3-7 : SOINS DE COCHON

1d100	Résultat
01-20	**Une réussite médicale :** l'opération échoue, mais le patient n'est pas blessé.
21-40	**Vous ne sentirez rien :** le patient se réveille au cours de l'opération et gagne 1d10 points de Folie en raison de l'épreuve subie.
41-60	**Un peu de zèle :** le chirurgien retire plus de tissus qu'il ne le devrait. Réduisez toutes vos caractéristiques de –1d10%.
61-80	**J'aime pas quand ils bougent :** le patient doit réussir un test d'Endurance sous peine de mourir instantanément. S'il survit, il perd à jamais –1d10% en Endurance et gagne 1d10 points de Folie.
81-100	**On a un hémophile ! :** le patient meurt sur la table d'opération en raison du choc et d'une grave hémorragie.

MUTATIONS ET FOLIE

Les mutations exercent une pression considérable sur l'esprit. Quand un personnage en acquiert une pour la première fois, il doit aussitôt réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 2 points de Folie. À chaque nouvelle mutation, il doit jouer un autre test de Force Mentale. Si la victime a réussi son test précédent, la difficulté du nouveau est Moyenne (+0%). S'il l'a raté en revanche, elle est Difficile (–20%). À l'exception du premier, tout test raté se traduit par un gain de 1 point de Folie.



Nouveaux troubles mentaux

Si les troubles mentaux de *WJDR* ne vous paraissent pas en adéquation avec la véritable horreur des mutations, n'hésitez pas à les remplacer par ceux qui suivent.

Béatitude aveugle

Qui rien ne sait de rien ne doute. Pour un malade atteint de ce trouble mental, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Ainsi, une explication logique est derrière tout acte de violence. Les affamés sont tout simplement des gens maigres sur le point de prendre leur repas, et les maux des malades sont tout bonnement ignorés. En bref, le délire d'un individu frappé de béatitude aveugle est tel qu'il est persuadé qu'il ne se passe jamais rien de mal.

Cette forme ultime de déni se manifeste lorsque le malade est témoin d'un acte de violence, de désespoir ou de cruauté atroce. Plutôt que de réagir en prenant la fuite ou les armes, il choisit d'ignorer la source du problème, s'enfermant dans une vision fondée sur une logique clinique auréolée de rose. Le personnage oublie toute forme d'éthique, non par malice, mais parce que cela n'a désormais plus aucune valeur. Il agit normalement, mais nie que ses propres actes, même s'ils sont violents, cruels ou insensés, puissent être négatifs.

Au cours du premier mois, le personnage subit un malus de –10% en Intelligence et en Sociabilité en raison de son inconscience. La plupart de ses amis et de ses proches le quittent alors, ce dont il se moque éperdument. Au cours du second mois, son déni s'aggrave et il subit un malus supplémentaire de –10% en Intelligence et en Sociabilité. Quand il est témoin des pires actes de violence, cela ne lui fait ni chaud ni froid, à la grande stupéfaction de ceux qui l'entourent. Quand il est confronté aux preuves d'exactions, de mutations, de créatures du Chaos ou de magie noire, il doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 1 point de Folie supplémentaire, s'enfonçant ainsi un peu plus dans l'ignorance et la dénégation.

Un personnage frappé de béatitude aveugle se retrouve rapidement seul, car il refuse obstinément de reconnaître les horreurs et funestes nouvelles pour ce qu'elles sont. Il prend rarement les armes pour se défendre ou aider son prochain et accepte la malchance avec une ignorance désinvolte. Dans les cas extrêmes, la victime reste assise pendant qu'on la détrousse ou la bat.

Délire de sorcellerie

La puissance découlant de l'utilisation de magie et le respect dont jouissent sorciers et prêtres sont bel et bien réels. Parfois, ceux qui n'ont pas de facultés de lanceur de sorts sont rongés par une véritable jalousie envers ceux qui manipulent les Vents de Magie et s'efforcent de dompter leurs pouvoirs. Certains se bercent tellement d'illusions qu'ils sont convaincus de leurs talents magiques. D'autres, après avoir été témoins ou victimes de phénomènes magiques, sont persuadés que cette magie les a investis et leur a conféré le pouvoir de lancer des sorts.

Bien qu'il semble inoffensif, ce trouble mental a de graves conséquences. La victime se conduit tel un sorcier, rejetant ses tenues habituelles, son armure et parfois ses armes. À ses yeux, les biens ordinaires sont indignes d'elle, si bien qu'elle s'affuble d'un bâton et manipule des substances sans intérêt (mais parfois dangereuses), croyant à tort qu'elle crée des potions et cataplasmes magiques.

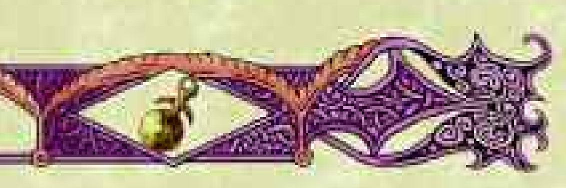
La plupart des gens du peuple raillent ces idiots, mais certains viennent à eux en pensant qu'ils ont de véritables pouvoirs magiques, même s'ils finissent pas réaliser qu'ils en sont totalement dépourvus. Les véritables prêtres et sorciers rient de leur état et terrassent parfois ces déments pour leur insolence et leurs pratiques. Le personnage hallucine sacrément, voyant les explosions de feu et de lumière que produisent ses sorts. Il entend les murmures de créatures ésotériques et pense avoir le soutien de puissances insondables. Il prend même certains événements ordinaires pour des phénomènes magiques de son cru.

Le personnage subit un malus de –10% aux tests de Sociabilité en raison de son arrogance, de sa condescendance et du sentiment de supériorité qu'il manifeste à l'égard de ceux qui n'ont pas son don. Au début de chaque jour, il doit jouer un test de Force Mentale pour voir si ses « pouvoirs » fonctionnent. En cas de succès, il pense que les Vents de Magie ne soufflent pas, ne faisant alors rien qui sorte de l'ordinaire et qui puisse mettre en danger qui que ce soit. En cas d'échec, les Vents de Magie soufflent fort et l'encouragent à exécuter des mouvements correspondant à des sorts chimériques. Il tentera ainsi d'user de « magie » dans des situations où le bon sens voudrait qu'il se serve de ses compétences et talents. Confronté à des actes de violence, il « brûlera » ses adversaires à l'aide de flammes imaginaires plutôt que de brandir son arme.

Les répurgateurs ne sont pas tendres avec les personnages victimes de ce délire, non pas en raison de leur folie, mais pour le mauvais exemple qu'ils montrent et les paroles généralement blasphématoires qu'ils sont amenés à proférer. Livrées à elles-mêmes, les victimes de ce trouble mental meurent généralement lors d'expériences de laboratoire saugrenues, d'actes de violence alors qu'elles tentent de se défendre à l'aide de leur magie, lorsqu'elles tentent de prendre leur envol ou quand elles sont confrontées à une bande de brigands. Ces malades sont cependant prisés auprès des disciples de Tzeentch car ils tolèrent bien la sorcellerie. Certains reçoivent même le don qu'ils ont toujours cru posséder et sont horrifiés de découvrir ce qu'est la véritable magie.

Désespoir désopilant

Un personnage souffrant de désespoir désopilant pense que la vie n'est rien de plus qu'une bonne grosse blague dont il fait partie intégrante. Devenu fou après avoir vu trop d'innocents périr alors que le mal gagne du terrain, le personnage se contente de rire de l'état du monde, de ses amis, de sa famille et de lui-même.



Il est incapable de s'arrêter de rire, de glousser et de ricaner, même lorsqu'une situation extrême appelle le sérieux. En période difficile, son rire découle de l'ironie. Lorsque tout va bien, il a le sentiment que l'univers lui prépare une fin atroce. Ses rires les plus tonitruants sont réservés à ceux qui vivent dans l'insouciance, comme les amants passionnés, les nantis et les saints, et les miséreux, comme les lépreux, les indigents et les victimes de la guerre. Un personnage souffrant de ce trouble mental est incapable de faire preuve de sympathie envers les opprimés ou de respect pour ceux qui le méritent. Ses échanges verbaux sont toujours pleins de plaisanteries cruelles et d'observations acerbes, suivies de gloussements.

En raison de ce trouble, la victime réduit sa Sociabilité de –1d10%. De plus, elle subit un malus de –10% aux tests de Déplacement silencieux (il lui est presque impossible de s'empêcher de rire sottement pendant plus de quelques secondes). Au début, son rire paraît charmant et amusant, mais il ne faut pas bien longtemps pour que ses gloussements incessants et ses piques acérées barbent son entourage. De plus, quand le malade est face à une situation vraiment dangereuse, un individu de statut très élevé ou une scène inspirant remords et pitié, il doit jouer un test de Force Mentale Assez difficile (–10%). En cas d'échec, il subit un malus de –10% en Agilité et réduit sa valeur de Mouvement de moitié pour le reste de la rencontre, car il est plié en deux en raison de sa crise de rire. En cas de succès, il se contente de rire et de glousser plus que d'ordinaire et subit un malus supplémentaire de –10% en Sociabilité pour le reste de la rencontre.

Les victimes de désespoir désopilant sont rapidement chassées ou envoyées en prison, à l'asile ou en quelque autre endroit où leurs gloussements cesseront de taper sur les nerfs des individus sains d'esprit. Certaines sont tout simplement tuées par des individus que courroucent leurs sarcasmes indélicats et cruels, ou par leurs supérieurs qui prennent ombrage de leur insolence et de leur manque de respect.

Monomanie obsessionnelle

Une victime de ce trouble mental est obnubilée par une tâche qu'elle souhaite reproduire encore et encore. Quand elle ne réalise pas cet acte obsessionnel, elle ne peut s'empêcher d'y penser, si bien qu'elle a franchement du mal à évoluer normalement en société. Ces troubles obsessionnels compulsifs incluent se laver les mains, fermer et verrouiller les portes, se laver tout le corps ou s'assurer que des objets ne sont pas égarés. S'il en a la possibilité, le malade passera ses jours et ses nuits à exécuter les actes compulsifs. Même le sommeil ne lui offre pas de répit car ses rêves sont remplis de pensées coupables au cours desquelles il se salit les mains, les portes sont ouvertes par le vent ou ses chaussures prennent la poudre d'escampette.

Les personnages dotés de ce trouble mental fuient leurs devoirs et corvées. À moins que leur obsession ne consiste à se laver constamment, la plupart sont sales et ébouriffé, ignorant totalement les règles d'hygiène de base. Leur situation financière est catastrophique et leurs proches, désespérés, finissent par les abandonner.

Chaque jour, le personnage doit jouer un test de Force Mentale pour voir s'il peut résister à son trouble obsessionnel. En cas d'échec, il passe chaque minute de la journée à assouvir son besoin compulsif, ignorant ses autres tâches et devoirs. Si on le force ou si un supérieur lui ordonne d'arrêter, il a droit à un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour cesser. En cas de réussite, il se comporte normalement. Mais s'il est face à une situation qui réveille son trouble, il doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de recommencer son petit manège. Par exemple, un personnage obsédé par les portes fermées à clef doit jouer ce test s'il est face à une porte ouverte. Si la situation est extrême (*i.e.* un adepte de la propreté qui a les mains couvertes de sang) et que le malade ne peut rien y faire, il doit réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) sous peine de gagner 1 point de Folie.

Les malades jetés en prison ou envoyé à l'asile sont généralement entraînés dans une spirale de désespoir s'ils ne peuvent exprimer et satisfaire leur obsession. Ils hurlent et tapent de chagrin, réprimandent leurs gardiens au sujet de la crasse qui les entoure, des portes ouvertes permettant aux démons d'entrer et de bien d'autres horreurs, réelles ou imaginaires.

Torpeur mentale

La vie est une souffrance. Le monde est plein de choses horribles et de créatures qui ne veulent rien de plus que supplicier leur prochain. Un personnage frappé de torpeur mentale dresse ses défenses corporelles jusqu'à ce qu'il ne ressente plus rien du tout. Il ne ressent plus la douleur, mais les sensations agréables lui sont également refusées. Il se montre négligé à l'égard de son corps, le soumettant à des actions et des situations qu'une personne prudente éviterait, ce qui lui vaut des coupures, entailles, brûlures et fractures inutiles. Cependant, le malade ne semble ni s'en apercevoir ni s'en soucier.

Ce trouble mental est subtil et insidieux. Durant le premier mois de la maladie, la victime bénéficie d'un bonus de +10% aux tests d'Endurance, mais est victime d'un malus de –10% aux tests d'Agilité, ceci simulant ses sens émoussés. Il se moque et ignore les situations qui le mettent en danger sur le plan physique. Il doit réussir un test de Force Mentale pour éviter de faire des choses susceptibles de lui nuire, comme ramasser un tison chauffé à blanc à mains nues.

Durant le second mois de la maladie, la torpeur mentale s'aggrave. Le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +5% aux tests d'Endurance et d'un malus de –10% en Agilité. Chaque fois qu'il perd 1 point de Blessures, il doit jouer un test de Force Mentale Assez facile (+10%) sous peine de gagner 1 point de Folie. Il devient très dangereux pour lui-même, car il se coupe et se brûle fréquemment pour voir ce que cela fait. Le personnage n'est pas particulièrement morose, mais il ne tire plus aucun plaisir de quoi que ce soit et ne tient généralement pas compte des besoins d'autrui.

Les personnages frappés par ce trouble mental sont souvent recrutés par des généraux peu scrupuleux, répurgateurs et prêtres-guerriers parce qu'ils constituent de parfaits combattants qui montent au combat sans se poser de questions. Les disciples de Slaanesh les détestent tout particulièrement car ils ne ressentent ni plaisir ni douleur au contact de leur divinité. En effet, quand un individu ne ressent rien, les tentations de Slaanesh sont beaucoup moins alléchantes. Si un malade est capturé par un serviteur de Slaanesh, il subira les pires outrages d'un tortionnaire désireux de le voir manifester une réaction physique.



Le danger est partout et les tentations du Chaos s'étalent devant vous, à portée de main. La corruption est bel et bien présente dans chaque communauté et tous les ans, des femmes pourtant vertueuses donnent naissance à de nouveaux mutants. Certains individus refusent même de lutter devant les récompenses que leur proposent les grands tentateurs, les ignobles démons du Chaos. Du reste, pourquoi lutter? Pourquoi résister au désespoir, au changement, à la corruption quand on peut les étreindre à bras-le-corps?

CROYANCES POPULAIRES

Pour un habitant moyen du Vieux Monde, la menace d'une Incursion du Chaos est réelle et terrible, mais elle est lointaine. Avant la Tempête du Chaos, rares étaient ceux qui avaient déjà vu un champion du Chaos. Aucun être vivant n'avait sans doute jamais vu les Vents Noirs souffler sur Praag depuis les Désolations du Chaos, ni contemplé l'horrible mixture de chair et de pierre qu'ils laissent dans leur sillage. Et moins encore avaient ne fût-ce qu'imaginer les terreurs que sont les guerriers du Chaos, les démons et les hordes sans fin de rejetons qui déboulent à la suite des héros des ténèbres.

Bien que l'histoire ait consigné ces événements avec force détails, il s'agit pour la plupart des gens de mauvais rêves, de choses que l'esprit ne parvient pas à rationaliser. Les gens se débrouillent comme ils le peuvent, mettant de côté l'anéantissement de ceux qu'ils aiment et chérissent quand ils travaillent à la forge, colportent leurs marchandises ou adressent au temple leurs prières à Sigmar. Bien évidemment, ceux qui vivent à Kislev et sur la côte de la mer des Griffes se montrent prudents, mais pour le citoyen moyen, la menace d'une invasion est vague, quoique toujours présente.

Cela ne signifie pas pour autant que les habitants du Vieux Monde se moquent des Puissances de la Déchéance, bien au contraire. Le plus souvent, c'est au sein même de leur famille qu'ils sont amenés à côtoyer la corruption: la trahison que l'on ressent lorsque l'on s'aperçoit qu'un proche est un cultiste au service des Dieux Sombres ou l'odeur âcre d'un village livré aux flammes par des répurgateurs désireux de le nettoyer de la souillure. L'attrait du Chaos est omniprésent, toujours tentant, modifiant sans cesse la vie des gens. Beaucoup ont dans leur famille un exemple dont ils ne sont pas fiers. Peut-être un cousin a-t-il un troisième œil? Peut-être a-t-il sacrifié sa famille pour apprendre les sinistres secrets de Slaanesh? Peut-être a-t-il plié bagages pour aller chercher fortune sur les champs de bataille de la Terre des Ombres? Bien trop de gens connaissent ou ont connu quelqu'un dont la vie a été brisée par de noires forces, et pour beaucoup, la peur que cela puisse leur arriver est bien plus pressante que la course d'Archaon sur Middenheim ou les rumeurs de pillages sur les côtes froides de la mer des Griffes.

Mais les pires individus sont sans doute ceux qui se tournent de leur plein gré vers le Chaos. L'opinion publique imagine qu'une telle trahison relève de l'imperfection morale, d'un défaut qui les pousse sur la voie de la corruption. Mais l'attrait exercé est beaucoup plus puissant qu'on ne le pense. Les émotions les plus viles sont de formidables motivations et lorsqu'il est question de résolution, peu ont la volonté de résister à l'appel des Dieux Sombres.

«Je voue une haine toute particulière aux cultistes, voyez-vous. Les mutants... des êtres dégoûtants, oui, mais leur mal n'est généralement pas de leur fait, voyez-vous. Non, les cultistes sont des êtres bien spéciaux. Nous avons tous le choix en ce monde, vous comprenez? Nous pouvons nous tenir dans la lumière de Sigmar, embrasser les vieux us, ou faire tout ce qui est nécessaire pour ne pas finir sur le bûcher. Mais ces cultistes, ils s'en fichent éperdument, voyez-vous. Ils détestent les vrais Dieux et empruntent la voie des faux, qui est plus facile, voyez-vous. C'est pour ça que nous les abattons, vous voyez?»

—Rudolf, garde du corps d'un répurgateur

«Ma maman, elle me dit toujours: 'Boris, tiens-toi à l'écart des cultistes.' Et quand je lui pose la question, elle me répond qu'on peut les sentir. Elle dit qu'ils puent la saleté et qu'ils ont les yeux de travers. On reconnaît toujours un cultiste à son odeur et à ses yeux. C'est ce que ma maman dit.»

—Boris, polisson d'Altdorf

«C'est un fait. Les cultistes ne sont pas des gens, mais des démons! C'est pas difficile. Ils ont tous la marque; vous voyez ce que je veux dire? C'est une marque. Une fois, j'ai vu une cultiste conduite au bûcher. Plutôt jolie, mais elle était marquée, vous comprenez? Tout le monde a vu son dos. Et tout le monde a compris à qui elle était dévouée, je ne vous dis que ça. Elle avait ces marques rouges entrecroisées. Aussi sûr que Sigmar était un homme avant de devenir un dieu. Le simple fait de les regarder m'a fait frémir.»

—Cornelius de Bögenhafen

L'ATTRAIT DU CHAOS

Le Chaos est une maladie insidieuse. Il se propage par l'ambition, la jalousie, la haine et autres viles émotions. Il se cache derrière la façade de l'innocence et de la beauté. Il promet la rédemption, la liberté, le pouvoir et la réalisation de tous vos souhaits, mais récompense la loyauté à grand renfort de transformations et dévore l'âme de ses victimes. L'étreinte du Chaos franchit toutes les barrières sociales, s'insinue dans le cœur et l'esprit des pieux et dévore tout ce qu'elle touche.

Les cultes



De nombreux serviteurs du Chaos de l'Empire sont des mutants maudits, des individus qui ont été touchés par la main du Chaos. Bien que certains conservent une partie de leurs croyances et honneur, la corruption siphonne leur détermination et les dresse contre ces choses mêmes qu'ils aiment et respectent. Quand ils survivent assez longtemps, ils deviennent de terrifiantes abominations ayant un sérieux penchant pour les carnages et la destruction.

Les autres sont les cultistes. Là où le mutant est une victime du Chaos, le cultiste se donne corps et âme. Là où le mutant voit son mal comme une malédiction, le cultiste voit ces changements comme une récompense. Le cultiste peut être issu de n'importe quelle couche sociale, de tout corps de métier. Hommes et femmes sont attirés par le Chaos à parts égales. Ils se cachent au cœur de l'Empire, des plus grandioses palais de Nuln aux pires taudis du Pays Perdu.

Contrairement à certaines croyances répandues, le cultiste moyen n'est pas différent d'un habitant classique du Vieux Monde. Il a une famille, une demeure et assiste même aux offices du temple de Sigmar local. Il compte souvent parmi les forces motrices de sa communauté, est apprécié, voire aimé. En règle générale, il dissimule sa double vie derrière un vernis de respectabilité, ce qui explique que les répurgateurs aient tant de mal à dénicher les divers cultes qui rongent la bonne moralité de l'Empire.

Il semblerait que les Puissances de la Déchéance prennent un malin plaisir à corrompre des serviteurs mortels, plus encore que lorsque leurs démons se livrent à une Incursion. À ce sujet, les hypothèses sont nombreuses, mais quelle qu'en soit la cause, de nombreux mortels succombent à la tentation, envoyant par là même leur âme damnée hurler dans les mâchoires caverneuses que constituent les Royaumes du Chaos. Les cultistes quant à eux surfent sur la crête de cette vague d'âmes, se réjouissant de leur folie et de leur corruption pour glaner les récompenses du Chaos.

Si expliquer pourquoi un individu rejoint un culte en dit long sur le rôle et les desseins de l'organisation, cela ne répond pas à la question de savoir pourquoi et comment se forme un culte. Qu'est-ce qui peut donc pousser un individu à déshonorer tout ce qu'il représente en fondant une organisation dont l'objet est de faire tomber l'Empire ?

Les cultes se forment le plus souvent autour d'un personnage, un individu assez charismatique pour détourner hommes et femmes de leurs croyances. C'est un corrupteur, un loup dans la bergerie, parfaitement conscient de ce qu'il fait. Il ne se fait aucune illusion quant à la puissance du Chaos, ce que cela implique et le danger qu'il représente pour le Vieux Monde. Il corrompt donc avec délectation.

Organisation d'un culte



La taille des cultes est variée, allant d'une poignée d'imbéciles fourvoyés à la société secrète composée de milliers de membres. Beaucoup sont aussi d'innocentes organisations, des confréries militaires, des orphelinats ou des temples renommés. Plus l'organi-

« Écoutez, les conspirations du Chaos n'existent pas ; ce ne sont que des foutaises. C'est des nobles dont vous devez vous méfier. Vous voyez, ils vomissent toute cette propagande, comme quoi il faut rester vigilant face à l'adversité, se montrer courageux et dénoncer les cultistes présumés ; mais la vérité, c'est qu'ils veulent nous garder dans le rang, sous le talon de leur botte. Regardez les ouvriers de Nuln. Ils devraient constituer un exemple pour nous tous. Un jour, très bientôt, nous autres travailleurs, nous nous unirons. Nous nous libérerons des chaînes de l'oppression et reprendrons nos vies en main. Chaque homme en a le pouvoir. Et lorsque nous écraserons les nobles, lorsque nous les obligerons à nous essuyer le derrière, nous poursuivrons la lutte en Bretonnie et affranchirons ces pauvres vieux de leur élite décadente ! »

—Karl Heinz, agitateur

« Bon, il ne faudra pas le répéter, d'accord ? Bien. Écoutez, la vérité, c'est qu'il n'y a aucune différence entre les soi-disant cultistes et ces prêtres qui colportent leurs inepties dans les rues. Les dieux n'existent pas ; il n'y a rien de tel. Tout ça n'est qu'un vaste mensonge. Vous ne me croyez pas ? Entendu, venez chez moi dès ce soir et je vous en dirai davantage. Ma femme a acheté une oie bien grasse ; une bonne affaire. Alors, je vous dirai tout. »

—Max, cultiste

sation est importante, plus elle exerce un attrait sur les cultes qui ont ainsi des facilités pour se cacher en son sein.

N'importe qui peut fonder un culte. Il existe des centaines, voire des milliers, de petites cellules disséminées dans l'ensemble du Vieux Monde et au-delà. Cependant, les cultes du Chaos les plus pernicieux sont ceux qui ont un magus à leur tête, un être puissant qui est en contact avec l'un des démons des Dieux Sombres en personne. Identifié par une marque du Chaos révélatrice, il mène son groupe via des lieutenants, qualifiés d'acolytes, et ensemble, ils forment une alliance, ou cercle intérieur.

Les cultistes

Rien ne permet véritablement de distinguer ces hommes et femmes corrompus du reste des ouailles de Sigmar. Non, les cultistes viennent de tous les horizons et sont entraînés dans les machinations de ces sociétés destructives par ignorance, curiosité ou frustration. Qu'ils succombent à des promesses de pouvoir, à la luxure ou à un besoin compulsif de vengeance, ces gens trouvent au sein de ces groupes sens et espoir.

Étrangement, la plupart ne sont pas conscients de leur affiliation. Ils se croient membres d'une confrérie de combattants ou d'un cercle d'intellectuels, mais peu s'imaginent impliqués dans le culte d'un Dieu Sombre. En fait, ils mènent une existence tout à fait normale, et comptent peut-être parmi les membres les plus respectés de leur communauté, détenant des positions de responsabilité et protégeant leurs concitoyens de toute menace extérieure. Mais quels que soient leurs actes publics, ces cultistes clandestins sont loyaux à leur groupe, et alors qu'ils sombrent dans la corruption, ils acceptent les ténèbres pour ce qu'elles sont.

Mais pourquoi ? Pourquoi un mortel, et plus particulièrement dans un pays aussi pieux que l'Empire, renoncerait-il à son âme immortelle ? Tout de même, les sanctions infligées par les répurgateurs devraient être assez dissuasives pour garder la plupart des gens dans le saint giron de Sigmar, non ?

Il y a bien des raisons pour lesquelles les mortels se tournent vers les Dieux Sombres. Oisiveté, curiosité, ambition, luxure et désespoir peuvent détourner un mortel de la voie du salut et le mettre sur celle de la ruine. Les raisons sont donc multiples, et celles qui attireront un homme en repousseront peut-être un autre.

Ambition

« Krieg ! Cette ordure ? Je le hais ! Il a cru que je l'avais regardé dans les yeux. Vous savez ce qu'il m'a fait faire ? Il m'a forcé à lui lécher les bottes. Et pour me récompenser, il m'a battu avec sa cravache. Si je le pouvais, je le tuerais… s'il y avait un moyen… »

Le pouvoir. Il est partout. Mais pour la plupart des habitants du Vieux Monde, il est hors d'atteinte. Les nobles vivent en sécurité derrière les murs de leurs grands domaines ; les prêtres vivent dans le confort de leurs temples, se gavant de mets somptueux que leur paye le peuple, à la sueur de son front. Patrouilleurs, répurgateurs, templiers et autres, sous le prétexte de mettre l'Empire à l'abri, ont droit de vie et de mort, parfois sans tenir compte de l'individu ou des circonstances. En fait, le Vieux Monde est une affaire de classes, de privilèges et de besoins.

La vie d'un habitant type du Vieux Monde est épouvantable. Dans les villes, les gens s'entassent, des familles entières devant se contenter d'une ou deux pièces. Dans les rues, le crime règne en maître, meurtres, attaques et vols étant monnaie courante. Et ce n'est pas mieux à la campagne. Les gens vivent dans des conditions misérables, le plus souvent dans des cahutes, et doivent composer avec les attaques de brigands, d'hommes-bêtes, voire pire encore. Enfin, dans les régions les plus reculées, il existe des endroits où nul homme n'oserait s'aventurer. La vie n'est faite que de craintes.

Pour certains, la simple éventualité de pouvoir s'extraire de la crasse et de la pauvreté est une sacrée tentation, un attrait qui attire les gens plus vite qu'un berger du Wissenland confronté à un nouveau mouton. Avec le pouvoir cesse la faim, la maladie, l'obséquiosité et la frustration.

Mais les pauvres et les opprimés ne sont pas les seuls à être tentés par le pouvoir. Une vie de privilèges n'est pas forcément sans désirs. Au sein des couches supérieures de la société, on en veut toujours plus ; plus d'or, plus d'influence politique, plus de femmes, plus de terres, sans oublier une place auprès de l'Électeur local. Même les prêtres ne sont pas immunisés contre cette envie et les manœuvres politiques du clergé sont aussi dangereuses que celles de l'aristocratie. Enfin, les magisters ne font pas exception à la règle. Beaucoup sont avides de connaissances, voire de pouvoir pour prendre les rênes de leur ordre.

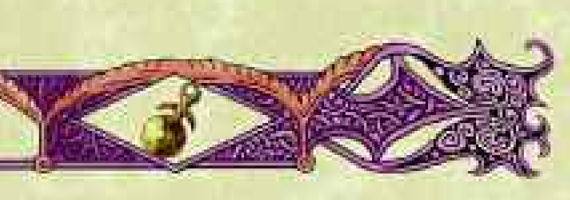
C'est là qu'intervient le culte. Il ouvre la voie de la suprématie, même si ce n'est que pour un temps. Les cultes récompensent la loyauté à grands coups de responsabilités, de pouvoir temporel, d'excès et de tout ce dont un cultiste a besoin pour servir. Il existe un grand nombre de sociétés secrètes, de groupes d'intellectuels, de philosophes, de théologiens et de guerriers. Être invité au sein de l'un de ces groupes est un honneur. Rares sont ceux qui refusent l'invitation, la plupart restant même lorsque les véritables desseins de l'organisation leur sont dévoilés.

Rejoindre un culte est une expérience passionnante. C'est interdit, contre tout ce que la société impériale est prête à accepter. Les cultes sont mystérieux, étranges et nouveaux ; ils offrent des expériences rares, dont sont privés tous ceux qui mènent une vie honnête. Le candidat peut goûter de nouvelles saveurs, connaître l'amour d'une femme inaccessible ou tuer sans crainte d'être puni. Une fois dans le groupe, votre vie en est changée à jamais.

Confusion

« Et maintenant ? Qu'en est-il du Père Verdoyant ? De qui s'occupe-t-il à présent ? Des souffrants, des mourants ? Eh bien, c'est ce qu'on dirait. Ça vaut mieux qu'un dieu de la guerre, ancien Empereur ou je-ne-sais-quoi ! »

Certains prétendent que la confusion religieuse peut aussi être à l'origine de l'existence et de la propagation des cultes du Chaos. Bien



« L'ignorance est notre ennemie. L'humanité résiste à la notion selon laquelle il existe une force active et insidieuse qui cherche à corrompre et à détruire tout ce qu'elle touche. Quand il est confronté à la preuve irréfutable que le Chaos existe, un homme ne peut s'empêcher de chercher une autre explication, une autre justification à l'événement ou aux circonstances. Et c'est cette incrédulité inexplicable qui explique la formation et l'épanouissement des cultes.

Avant d'aller plus loin, je me dois de préciser que la plupart des mutants, du moins d'après mon expérience, sont touchés sans avoir commis de mal. Bien évidemment, il existe des exceptions, comme le Boucher de Marienburg (un homme que j'ai brûlé il y a dix ans ; c'était un tueur impitoyable et insaisissable sur lequel je pus mettre la main lorsque son visage muta soudain en se dotant d'une trompe...), mais j'ai envoyé des enfants, d'honnêtes fermiers, de bonnes épouses et des soldats au bûcher simplement parce qu'ils portaient la souillure du Chaos. À chaque fois, j'en ai souffert, mais je savais, comme je le sais encore aujourd'hui, que si on les laisse suppurer, les mutations détruisent ce qui reste de ces pauvres âmes. Combien d'hommes et de femmes ont péri en raison de leurs afflictions, je ne puis le dire, mais chaque mort m'invite à lutter plus fermement encore contre les Puissances de la Déchéance, où qu'elles se manifestent.

D'aucuns prétendent que je suis trop violent dans les efforts que je déploie pour dénicher les cultes. Peut-être est-ce avéré. Peut-être le suis-je pour avoir livré aux flammes tant d'honnêtes gens qui n'avaient rien à se reprocher. Et lorsque je trouve un nid de vipères, un nœud de cultistes abjects, je ne peux supporter de penser qu'un humain se condamne de lui-même. Bandes d'imbéciles ; ils n'ont que ce qu'ils méritent.

Les cultistes sont ces individus qui rejettent toute pensée sensée pour étreindre la cruauté des Dieux Sombres. Mais une telle définition est bien trop simple pour cette force insidieuse. Les cultes sont semblables aux serpents. Ils s'enterrent en des lieux cachés et patientent, invisibles, jusqu'à ce que vienne le moment de frapper. Et quand l'heure sonne, leur baiser est aussi venimeux que celui des serpents auxquels je les identifie.

La tête du serpent est une créature qualifiée de magus. À peine humain, il a rompu tout contact avec son ancienne vie ; c'est le pire des serviteurs, celui qui mène ses disciples à leur perte. Sous ses ordres se trouvent ses lieutenants, qui constituent la face du culte, et les recruteurs. Ce sont les membres qui sont pleinement conscients des buts du culte, des raisons de son existence. C'est par l'intermédiaire de ceux-ci que le magus agit.

Les autres cultistes sont des idiots qui ne comprennent pas toujours le caractère de l'organisation qu'ils servent. Certains sont induits en erreur ; on leur prétend que le groupe est inoffensif, sûr et voué au bien-être de la communauté. D'autres ne sont même pas conscients de servir une organisation et sont liés à un membre précis qui les force à accomplir des actes vils jusqu'au jour où ils sont en mesure d'entendre la vérité. Dès lors qu'un individu se met au service des Puissances de la Corruption, il est à jamais condamné. Il renonce à partager la table de Sigmar et est bon pour la damnation éternelle.

Combien de mutants ai-je brûlés en raison de l'œuvre nauséabonde d'un culte ? La fillette rousse que j'ai réduite en cendres la semaine dernière était-elle victime de l'humain et du divin ? Puis-je vaciller maintenant que mes mains sont souillées du sang de centaines de personnes ? Non. J'ai pris un engagement. Et malheur à l'homme ou à la femme qui admire les Dieux Sombres. Jamais je ne faillirai, jamais je ne renoncerai. Je fais mon devoir, la torche et l'épée sont mes outils, et je ne me déroberai pas. »

—Klaus Vanderhosen, répurgateur

que la fois sigmarite soit puissante et influente, les autres dieux se portent bien dans l'ensemble de l'Empire. Ulric, Myrmidia et d'autres occupent une place de premier plan dans le cœur de bien des habitants du Vieux Monde. Mais songez aux similitudes qui existent entre ces personnages et les Dieux Sombres. Ulric est un dieu de la guerre, tout comme Khorne. Songez à Khaine le dieu du meurtre ; ou au dieu-taureau vénéré par les quelques nains attirés par le Chaos ; et le panthéon de dieux et de démons vénérés par les tribus norses. Les similitudes entre tous ces personnages sont déroutantes pour ceux qui ne sont pas bien familiarisés avec leurs doctrines. Cela peut conduire à des erreurs de jugement et à une adhésion aux préceptes erronés que défendent ces êtres. C'est pour ces raisons qu'un mouvement croissant aimerait éradiquer les vieilles religions et élever le culte de Sigmar au rang de seule véritable religion impériale.

Certains cultes s'attaquent aux ignorants. Ils se font passer pour une branche d'une religion existante en prétendant être dans le vrai. Pour commencer, des relations pourront permettre à un membre d'arriver dans l'entourage d'un duc et de gagner une place auprès du seigneur. Ou une famille de paysans pourrait ne plus avoir à souffrir de la faim et peut-être avoir de la nourriture à vendre à ses voisins, jouissant ainsi d'un statut plus élevé au sein de la communauté. Tout est possible au service d'un culte.

Anarchie

« Il n'y aura pas de justice tant que les auteurs d'injustices resteront au pouvoir ! »

Il semblerait que de nombreux cultes souhaitent renverser le régime en place pour rebâtir le monde à l'image de leur idéal pervers. Après avoir été témoins de plusieurs échecs du système, une poignée d'individus frustrés et enragés pourraient se rassembler pour vaincre leurs ennemis, mais alors que leur haine prend de l'ampleur, ils succombent aux tentations des ténèbres qui accompagnent de telles émotions.

Ennui

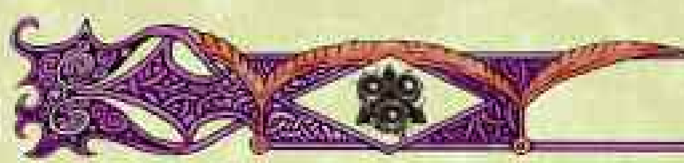
« Oh ! Je déteste Middenheim. Rien que le nom... Cette cité n'est qu'un tas d'ordures. Et l'odeur. Je donnerais n'importe quoi pour assister aux soirées d'Altdorf. Si père se conduisait davantage en homme qu'en flagorneur, nous ne serions jamais partis. Comme je m'ennuie... N'y a-t-il donc rien à faire ? »

Si certaines personnes se tournent vers le Chaos pour parvenir à leurs fins, d'autres le font par inactivité. Peut-être la vie est-elle monotone et ennuyeuse. Peut-être le vin a-t-il perdu son goût, peut-être les banquets ont-ils perdu de leur faste. Un culte axé sur le plaisir titille les sens, alors que celui qui est tourné vers l'ésotérisme séduira un apprenti attendant qu'on lui permette enfin de progresser. Pour le roturier moyen, la vie semble parfois dénuée de sens, prenant les allures d'une suite de journées laborieuses et de nuits calmes, avec pour seule fenêtre celle de la misère. Si les fils et filles des puissants, la jeunesse oisive, peuvent se tourner vers l'interdit pour fuir les exigences de leur rang, d'autres sont attirés vers un culte par les circonstances et rejoignent une cabale secrète sans en connaître le dogme ou les forces sous-jacentes. Les cultistes révèlent des faits préjudiciables au sujet des religions officielles, déformant la vérité à leurs propres fins. Et tout en déconstruisant les fondations d'une foi, ils prêchent un nouveau message seyant à leurs mobiles réels.

Désespoir

« La semaine dernière, j'ai perdu mon fils unique lors d'une attaque d'hommes-bêtes. Hier, la femme qui était mienne depuis dix ans est morte de la peste. Aujourd'hui, je m'aperçois que ma récolte est victime de la rouille. Je n'ai plus rien. Allez au diable, vous et votre maudit Empire ! »

Le désespoir est l'une des causes les plus redoutables. Il y a peu d'espoir, peu d'amour et sans doute pas la moindre équité dans le





«Le peuple de l'Empire vit depuis longtemps sous l'ombre menaçante de la mort. Le Nord pourrait vomir une horde à tout instant, mais qui compte sérieusement sur les défenses de Kislev? Plusieurs fois déjà, elle n'a pu endiguer le flot. Chaque invasion a dispersé aux quatre vents ces soi-disant défenseurs. Il nous incombe donc de défendre notre patrie. Échouons, une fois seulement, et nous serons condamnés. Mais n'ayez crainte, mes amis, car les signes sont bien là, partout. Regardez-les et vous apercevrez la vérité. Peut-être alors pourrons-nous persévérer dans l'adversité.»

—Flagellant de Sigmar s'adressant à la foule

«Nous sommes les véritables serviteurs du Seigneur des Crânes. Contrairement à nos cousins des régions sauvages, nous ne tuons pas aveuglément. Non, nous laissons à d'autres le soin de se charger de cette sale besogne. Chaque innocent qui tombe aux mains de nos mignons apporte la gloire au Dieu du Sang et contribue à renforcer notre influence et notre pouvoir temporel. Mais ne vous détrompez pas; nous tuons lorsque cela est nécessaire, notre rage et notre haine ne connaissant aucune limite. Du sang pour le Dieu du Sang, tel est notre credo, pourvu qu'il s'agisse de celui de nos sujets, de nos esclaves.»

—Dieter Lieden, acolyte du Chaos et chevalier Panthère

Vieux Monde. Lorsque la faim est une compagne de tous les instants, la peste ravage villes et villages. Quand des répurgateurs brûlent un village abritant un enfant mutant et quand les injustices vont croissant, peu supportent les tragédies bien longtemps. Un culte se nourrit de la tragédie, promettant de soulager de leur vie désespérante les individus assommés par la lassitude et la mélancolie, pour leur offrir merveille et confort. Naturellement, un culte du Chaos est souvent responsable des successions de calamités en ensemençant un sol fertile à l'aide des graines de la corruption.

Peur

«La chose... là dehors... elle... elle... m'ordonne... c'est ce que je dois faire!...»

Les individus qui ont eu maille à partir avec le Chaos sont souvent terrorisés par leur expérience et préfèrent se mettre au service de l'objet de leur haine, car ils sont étrangement persuadés que cela leur permettra de ne pas subir le même sort que leurs voisins. Ces cultes sont parfaitement conscients de ce qu'ils servent et des implications que cela peut avoir. La puissance du Chaos dépasse de loin l'entendement des mortels et la fin du monde est inévitable; en servant fidèlement, peut-être est-il possible d'échapper à son destin.

Jouer un cultiste

N'importe qui peut devenir cultiste du Chaos, mais il ne s'agit pas d'une carrière. Aucun talent ne permet d'identifier clairement un cultiste d'un citoyen normal. En fait, il s'agit d'un état d'esprit, une conviction et une adhésion aux idéaux de l'organisation. En obtenant sa première mutation (ce qui peut survenir à n'importe quel moment mais coïncide généralement avec un rapport plus ou moins étroit avec les Dieux Sombres), le cultiste peut entamer la carrière d'Acolyte du Chaos.

Les acolytes du Chaos

Bien que les cultes du Chaos abritent divers types d'individus, seule une poignée est consciente des véritables desseins de l'organisation. Ce cercle intérieur manipule le reste, menant le gros de ses ouailles vers sa ruine. Le cœur malade de tout culte est l'alliance. Elle inclut les véritables membres de l'organisation, qui saisissent parfaitement la nature de leur allégeance et servent activement les desseins du groupe. Ce sont les serviteurs de confiance du magus (leur chef). Pour devenir acolyte, il faut gagner la marque du dieu auquel le culte prête allégeance. Ce signe est aussitôt reconnu par le magus, qui fait alors entrer l'intéressé au sein de l'alliance.

Tout personnage étant membre d'un culte du Chaos et ayant une mutation peut ajouter Acolyte du Chaos à ses débouchés de carrière. À la discrétion du MJ, le candidat aura peut-être une tâche à accomplir pour gagner la confiance du magus du culte.

Magus du Chaos

Les cultes les plus dangereux sont ceux qui disposent d'un magus du Chaos à leur tête. Ce leader est profondément corrompu par le Chaos et porte l'une de ses horribles récompenses. Trop difforme pour évoluer parmi les hommes, le magus agit en coulisses, donnant ses ordres à ses acolytes, qui à leur tour transmettent les souhaits du culte au reste de l'organisation.

Certains magi communiquent directement avec leur divinité tutélaire, mais la plupart doivent faire avec des intermédiaires comme les familiers. Ces créatures magiques sont semblables à celles des magisters, mais ce sont toujours des créatures et démons mineurs. Quelques magi usent d'objets magiques qui abritent l'essence d'un démon permettant de couvrir la distance séparant le monde des hommes et les Royaumes du Chaos.

Pour devenir Magus du Chaos, le personnage doit d'abord gagner une récompense ou un don du Chaos correspondant à son dieu tutélaire. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre XIII: Les esclaves des ténèbres**.



Activités des cultes

Une fois un culte du Chaos formé, nul ne sait ce qu'il va faire. Beaucoup se contentent de survivre, et tant mieux s'ils parviennent à s'étendre. Certains s'emparent d'un bourg ou d'un village en séduisant les dignitaires locaux et en les entraînant dans les machinations du magus. C'est dans ce type de cas qu'il peut se montrer extrêmement dangereux, car il prend en main la vie des citoyens et les condamne à sombrer dans la corruption. Le culte peut agir en toute impunité, enlevant des gens en pleine rue pour les sacrifier tout en disposant de vastes temples sous le nez des autorités.

Les gouvernements ne sont pas les seuls qui soient menacés par ce type d'infiltration. Il existe de nombreuses histoires de corruption au sein de cultes licites, du simple autel de campagne au grand temple d'Altdorf. La tentation est également bien ancrée au sein des Collèges de Magie, la magie noire exerçant un attrait des plus séduisants sur des soi-disant magisters. Même les institutions les plus pieuses et charitables sont en danger, et bien des orphelinats sont devenus les terrains de chasse de cultistes en quête d'innocents à sacrifier lors de rituels blasphématoires.

Qu'elles viennent d'un familier ou du dieu en personne, les instructions divines ne semblent se conformer à aucune logique. Ainsi, un culte pourra déclarer la guerre à une organisation rivale et provoquer une série de morts inexpliquées et sans lien apparent entre elles. De même, un culte pourra entamer des négociations pour participer à une opération commerciale lucrative et se mettre dans une position favorable dans le cadre d'une machination à venir. Mais une chose est claire : le succès ou l'échec d'un culte est toujours un signe évident d'augure divin.

LES CULTES DE L'EMPIRE

Les cultes du Chaos menacent autant l'Empire que les terribles armées qui se rallient dans les désolations du Nord. Ils s'insinuent au sein de l'ordre établi, s'attaquant aux fibres éthiques et morales des bonnes gens et rouages de l'Empire. Les cultes ébranlent la société, rongeant les valeurs qui renforcent l'Empire face à l'adversité.

Mais dénicher ces organisations est une tâche beaucoup plus ardue qu'il n'y paraît. Quelle en est la raison ? Il n'existe pas de culte type. S'il est possible d'évoquer des généralités, comme le fait d'ailleurs ce chapitre, il n'y a pas deux cultes semblables, en termes de taille, de force et de motivations. Il s'agit donc d'une menace polymorphe, d'une sorte d'hydre, car pour chaque culte qu'anéantissent les répurgateurs, deux autres font leur apparition.

Khorne

La guerre attire les gens vers le culte de Khorne. Chaque bataille reflète en quelque sorte la volonté de ce Dieu Sombre. Le sang qui coule, les cris des mourants et l'odeur de la mort sont des expériences qu'on oublie difficilement. Les soldats ayant participé à ne serait-ce qu'un conflit en ressortent habituellement changés après avoir eu un aperçu de l'imminence de la mort et de la gloire d'une violence pure. Et ceux qui ont assisté à de nombreuses batailles connaissent bien les horreurs de la guerre. Ces expériences soulignent l'importance de la vie et de ne combattre qu'en cas d'absolue nécessité. Les vétérans prennent les armes à contrecœur et seulement pour le compte de leur seigneur ou pour défendre leur patrie.

Mais certains voient sang et carnages d'un œil différent. Hantés par des souvenirs de combats, se délectant du pouvoir que leur octroie une épée et du regard des mourants qu'ils taillent en pièces, ils réalisent bien vite qu'ils ne peuvent retrouver une vie normale. Ils ont soif de tueries et voient tout conflit comme une bonne occasion de s'auréoler de gloire, une chance de prouver leur valeur et leur force. La perspective de tuer est une compagne de tous les instants, de celles que l'on n'oublie pas et que l'on peut difficilement apaiser. Ceux qui ne sont pas poussés au suicide doivent trouver un exutoire pour leur besoin de tuer et finissent par se tourner vers le Dieu du Sang dans leur quête.

Symbole

On reconnaît Khorne à de nombreux symboles. Souvent, ses disciples utilisent un crâne cornu en cuivre, mais son symbole le plus courant est une rune en forme de X barré, censée évoquer un crâne stylisé. Ses disciples ont tendance à teindre leurs vêtements et armure en rouge, noir ou cuivre.

Cultes

Au sein de l'Empire, il existe peu de cultes établis de Khorne car ce dernier attend de ses disciples qu'ils tuent et massacrent, sans entretenir le secret au même titre que les autres cultes. Sa présence est beaucoup plus marquée parmi les hommes-bêtes, et plus encore parmi les guerriers du Chaos. Au sein des quelques cultes de Khorne qui existent, les membres ont tendance à se regrouper par multiples de huit, un chiffre sacré aux yeux du Dieu du Sang. Les cultistes de Khorne ne se rassemblent dans des temples secrets, mais voient chaque tuerie, chaque bataille comme leur sol impie car c'est là qu'ils célèbrent leur dieu en faisant couler le sang et en massacrant leurs ennemis. Certains cultistes se retrouvent sur de vieux champs de bataille ou près de monolithes du Chaos, là où l'influence de leur dieu est la plus forte.

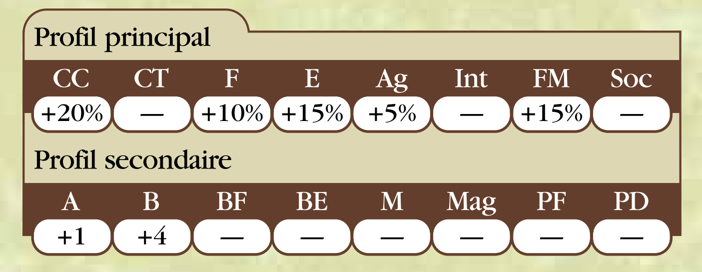
Khorne attend de ses disciples qu'ils tuent sur une base régulière. Il bénit ceux qui abattent leurs amis et alliés, soutenant ceux qui détruisent aveuglément où qu'ils se rendent. Les exigences de Khorne sont telles que ses disciples doivent tuer chaque jour de peur de provoquer son courroux.

Par-dessus tout, Khorne déteste la magie, une haine qui se manifeste parmi ses disciples. Le Dieu du Sang vit pour les carnages spontanés, la préméditation n'étant pas nécessaire. On doit cependant procéder à un bon carnage à l'aide d'armes, pas par des moyens détournés. Du coup, la plupart des cultistes de Khorne massacrent les lanceurs de sorts, mais d'autres reconnaissent leur valeur et les vendent aux nains du Chaos des Terres Sombres en échange d'armes et d'armures du Chaos.

Acolyte de Khorne

Les Acolytes de Khorne répandent la haine et la mort. Violents, brutaux et mauvais jusqu'au bout des ongles, ils comptent parmi les meilleurs combattants de tous les cultistes. La seule chose qui les empêche de détruire tout ce qui les entoure, c'est leur engagement au sein de leur groupe.

– Acolyte de Khorne –



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	—	+10%	+15%	+5%	—	+15%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances générales (une au choix), Esquive, Intimidation, Langage secret (langage de bataille)
Talents : Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Maîtrise (armes lourdes *ou* fléaux), Réflexes éclair *ou* Résistance accrue, Rompu au Chaos
Dotations : armure moyenne (gilet de mailles), arme lourde *ou* fléau,



tenue de cultiste, symbole religieux de Khorne, outre de sang
Accès : au choix
Débouchés : Agitateur, Fanatique, Hors-la-loi, Magus de Khorne, Maraudeur, Vétéran
Spécial : seuls les cultistes établis de Khorne ayant au moins une mutation peuvent se tourner vers cette carrière.

Magus de Khorne

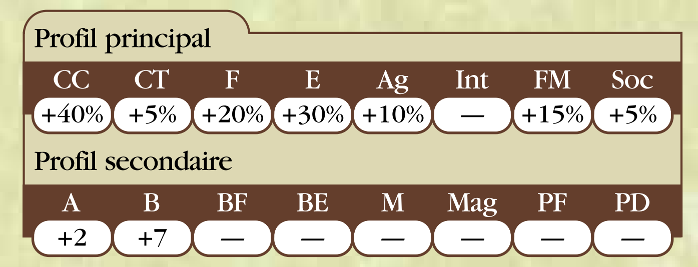
Les Magi de Khorne sont des félons sanguinaires dont le seul dessein est de semer violence et massacres et de s'attirer les faveurs de leur dieu, dans l'espoir de rejoindre un jour les rangs des princes démons. Ils font rarement dans la retenue et sont bien souvent pris d'accès de rage, tuant alors tout le monde jusqu'à ce qu'ils parviennent à reprendre le contrôle d'eux-mêmes. Ils ont bien du mal à se cacher au sein de l'Empire, si bien que la plupart migrent vers les Désolations du Chaos.



Nouveau talent : Rompu au Chaos

Description : si vous avez une mutation, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests visant à résister à l'obtention de mutations supplémentaires.

~ Magus de Khorne ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40%	+5%	+20%	+30%	+10%	—	+15%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Esquive, Intimidation
Talents : Force accrue, Frénésie, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes *ou* fléaux), Résistance à la magie, Résistance accrue, Sur ses gardes, Troublant
Dotations : armure lourde (armure de plaques complète), arme lourde *ou* fléau de bonne qualité, tenue de cultiste, symbole religieux de Khorne, poche de sang, culte de Khorne
Accès : Acolyte de Khorne
Débouchés : Guerrier du Chaos

Le Crâne Rouge

Le culte du Crâne Rouge est une organisation secrète qui infiltre les confréries de combattants pour en faire malgré elles les instruments de Khorne. À l'instar de tous les disciples du Dieu du Sang, les crânes rouges pratiquent des sacrifices et ont un goût prononcé pour la destruction, mais ils sont suffisamment pragmatiques pour comprendre qu'ils n'auront aucune chance de survie s'ils embrassent aveuglément la rage et la haine qu'apprécient tant leur divinité et ses adeptes. Ils glorifient donc leur maître en détournant les nobles guerriers de la voie de la vertu vers le culte du Chaos. Ces hommes et ces femmes comptent parmi les individus les plus violents de l'Empire et sont présents dans presque toutes les organisations militaires impériales. Impitoyables et bien décidés à renverser le pouvoir en place pour entamer l'ère d'un royaume sanguinaire fondé sur une montagne de crânes, ils pensent être tout près de la victoire finale.

Histoire

Culte puissant et déjà bien ancré dans la société, le Crâne Rouge est pourtant une organisation relativement jeune. Né des restes d'une dizaine de tentatives avortées de création d'un groupe cohésif visant à servir les intérêts du Dieu du Sang, il s'est formé juste avant le début de la Grande Guerre contre le Chaos. À cette époque, l'Empire était en plein désarroi, en raison notamment des efforts de la Main Pourpre (un culte important de Tzeentch), de nombreux prétendants au trône luttant pour prendre le contrôle d'une scène politique complexe et chaotique. Alors que la tension croissait sur les terres de Sigmar, les forces du Chaos se rassemblèrent au nord et prirent lentement la direction du sud, pour anéantir l'Empire et asservir ou massacrer ses habitants.

Voyant là l'occasion d'abattre les défenses de l'Empire, un groupe de cultistes mécontents, dont les précédentes organisations avaient été dénoncées par les Frères à la Cape (cf. **Chapitre IX : Les défenseurs de l'Empire**) et terrassées par les templiers de Sigmar, s'unirent à Middenheim et songèrent à un nouveau moyen d'affronter leurs ennemis tant haïs, les sigmarites. Plutôt que de se tourner vers l'assassinat, ils optèrent pour la voie de la manipulation et du subterfuge. Ils prirent donc place au sein d'organisations militaires et laissèrent des soldats faire le sale boulot à leur place. Ainsi, pour vaincre Sigmar et ses prêtres velléitaires, le Crâne Rouge décida de corrompre des confréries alliées avec des religions rivales (la foi d'Ulric, par exemple) et de les pousser à la guerre ouverte contre les sigmarites.

Juste avant la Grande Guerre contre le Chaos, sigmarites et ulricains étaient farouchement opposés, et les conflits publics étaient monnaie courante. Le Crâne Rouge vit là l'occasion de manipuler les ulricains en infiltrant l'un de leurs groupes les plus prestigieux, la confrérie de la Hache. Aidé de son influence, il allait pouvoir prendre le contrôle du culte d'Ulric. Mais le magus du culte, un homme vil surnommé le Siroteur Sanguinaire, ne vit pas venir Magnus le Pieux, qui arriva à Middenheim et se baigna dans la Flamme Sacrée (le symbole ardent de la bénédiction d'Ulric), un acte qui prêta crédit à son statut divin. Tous les efforts déployés pour opposer les deux fois furent anéantis, puis l'Empire réussit à repousser les hordes de démons et de maraudeurs surgies du nord.

Durant les deux siècles qui suivirent, les crânes rouges élargirent leur influence via la confrérie de la Hache et d'autres institutions militaires. Mais bien que l'Ar-Ulric acceptât Sigmar le Pieux, les germes du doute et de la haine de Sigmar avaient porté leur fruit au sein du culte ulricain. Les crânes rouges exploitèrent alors cette intolérance religieuse à leurs propres fins et corrompirent lentement la confrérie de la Hache, entraînant ses dirigeants dans leur abject culte du Chaos.

Le culte d'Ulric tient en très haute considération la confrérie de la Hache car l'histoire de l'organisation remonte aux premières heures de l'Empire. Censés être les plus pieux et impitoyables guerriers d'Ulric, les frères symbolisent l'aspect martial du Roi de l'Hiver. Avec la Tempête du Chaos menaçante à l'horizon, les cultistes patientèrent en se demandant si Middenheim allait tomber. Ils contribuèrent à la défense de la cité et réaffirmèrent la puissance et l'honneur de l'institution. La raison en était que les dirigeants du culte savaient qu'avec Valten (pris pour la réincarnation de Sigmar), l'Empire allait l'emporter. Plutôt que de se dresser contre Valten, les crânes rouges espéraient attiser sa rage et sa haine, et le faire basculer dans les rangs du Chaos. Cependant, l'homme disparut avant que le culte n'ait le temps de mettre son plan en œuvre.

Les crânes rouges sont fermement persuadés que leur heure est venue. Ayant récemment découvert des informations au sujet du démon Xathrodox, dont l'essence est répartie au sein de trois artefacts, le culte pense pouvoir assembler l'entité et gagner ainsi un puissant allié qui lui permettra de détruire Middenheim. Reste cependant à voir si cette entreprise sera couronnée de succès (cf. *Les Cendres de Middenheim* pour plus de détails).

Organisation

Malgré son étroite implication au sein de la confrérie de la Hache, le Crâne Rouge est très largement répandu et dispose de cellules dans la plupart des villes de grande taille. Agissant par petits groupes de huit individus, chaque cellule est constituée d'un acolyte et de sept cultistes, trois d'entre eux au moins connaissant les véritables desseins et l'allégeance de l'organisation. Les acolytes font un pèlerinage à Middenheim une fois par an, se rendant au Conclave du Sang où ils rencontrent le magus, un tueur sanguinaire du nom de Boris Eichermann, un ancien prêtre d'Ulric qui est le descendant du chef teutogen de l'ère de Sigmar. Il a mis en scène sa mort il y a cinq ans, après avoir tué trente-cinq jeunes femmes à mains nues.

Symbole

Quand ils se livrent aux rites de Khorne, les cultistes vénèrent un crâne sanglant, généralement représenté par le visage hurlant d'un homme dont le crâne a été dépecé. Pour empêcher la victime de mourir en raison du traumatisme, ils le gavent de stimulants, ce qui a pour effet de le maintenir en vie jusqu'à la fin de la cérémonie.

Desseins et motivations

Le culte est voué à la destruction de la foi sigmarite et, par conséquent, de l'Empire. Depuis toujours, les répurgateurs se font un plaisir de traquer les cultes de Khorne pour éviter que l'Empire ne devienne un charnier. Le seul moyen de renverser l'Empire et les adversaires du Chaos est donc de s'en prendre directement au culte de Sigmar.

Recrutement

Les crânes rouges sont prudents dans le recrutement de nouveaux membres. La plupart des disciples de Khorne sont instables et pas très subtils, ce qui constitue des vertus, certes, mais des plus dangereuses. Le culte recherche des individus qui, tout en étant attachés à la propagation de la mort et de la destruction, ont assez de patience pour tempérer leurs désirs de violence. Ils recrutent également parmi les adversaires naturels de la foi sigmarite, ce qui explique que de nombreux membres sont issus des rangs des prêtres et des guerriers d'Ulric.

Les candidats potentiels sont choisis parmi ceux qui ont un penchant pour les tueries et que la violence séduit. Le candidat est invité à rejoindre le cercle intérieur d'un groupe militaire établi où les cultistes pourront le submerger de propagande antisigmarite. Ce travail se poursuit jusqu'à ce que le candidat commence lui aussi à vomir sa haine, démontrant ainsi sa colère et sa rancune envers la foi rivale. Cette ardeur est alimentée jusqu'à ce que l'individu tue « accidentellement » un prêtre de Sigmar, meurtre le plus souvent orchestré par des crânes rouges (l'événement est organisé par les cultistes, qui disposent ensuite du corps). C'est à ce moment que le culte accueille l'assassin dans son giron, lui présentant alors les véritables secrets de Khorne. Ceux qui regimbent contre le culte sont massacrés et dévorés.

Cérémonies

Le Crâne Rouge fait des offrandes régulières à son dieu. Le culte pense que chaque noble ou prêtre qui est tué est un signe de dévotion. Quand les membres se réunissent, ils font toujours des sacrifices sanguinolents impliquant des heures de combats durant lesquels des prisonniers sont massacrés (les affrontements entre membres n'étant pas rares). Après cette orgie de violence, ils choisissent l'un des prisonniers qui sera sacrifié. Le leader dépèce alors le visage du malheureux, prononçant une invocation dans la langue des démons pendant que la victime se tord de douleur. Lorsque la proie meurt, les autres cultistes s'approchent et en arrachent des bouts de viande encore chaude, sirotant le sang qui s'écoule du corps sans vie.

Utilisation du culte

Si Khorne attend de ses disciples qu'ils tuent et massacrent avec désinvolture, les cultistes du Crâne Rouge tempèrent leurs ardeurs car il leur faut entretenir le secret s'ils veulent survivre. S'ils se contentaient de prendre les armes et de massacrer les gens d'une ville, ils attireraient rapidement l'attention des répurgateurs, puis de l'Empire tout entier. Cela ne servirait assurément pas les intérêts du Dieu du Sang et n'offrirait pas aux célébrants la moindre chance de trouver la gloire aux yeux de leur sombre maître. En fait, ces cultistes vénèrent Khorne avec une certaine discrétion. Ils organisent des rituels secrets au cours desquels les membres boivent du sang, dévorent de la chair humaine et se livrent à des combats sanglants, et sèment les graines de la discorde au sein de leur communauté. Ils encouragent les gens à s'abandonner à la haine et à embrasser leur nature bestiale. En revanche, les cultistes qui succombent à leur besoin de tuer et d'estropier sont passés par le fil de l'épée ou migrent vers le nord, pour y trouver gloire et récompenses dans les Désolations du Chaos.

Les crânes rouges font de parfaits antagonistes dans le cadre d'une campagne militaire, surtout si les personnages joueurs font partie de l'organisation que le culte souhaite infiltrer. Qu'il s'agisse d'un ennemi ponctuel ou redondant, le Crâne Rouge est une organisation insidieuse prête à tout pour provoquer la fin de l'Empire.

Idée d'aventure : des rues ensanglantées

La communauté est indignée alors qu'une patrouille assassine un prêtre devant une dizaine de témoins. Exigeant que des mesures





soient prises contre la milice, l'un des dirigeants locaux aborde les personnages joueurs et les charge de mener une enquête privée. Presque tous les miliciens résistent aux interrogatoires ; ils semblent même apprécier les séances de torture et crachent des caillots de sang au visage de leurs bourreaux. Cependant, l'un d'eux, un jeune homme du nom de Steiner, accepte de parler. Il prétend que des phénomènes étranges se sont produits au sein de la caserne. Des hommes ont disparu et d'autres sont en proie à des accès de violence, usant toujours de plus de force que nécessaire. Le garde affirme qu'il n'a pas moufeté par peur des représailles de ses camarades.

Ce qu'il ne sait pas, c'est que les gardes de la communauté ont été infiltrés par un cultiste du Crâne Rouge. Chargé par son acolyte de corrompre la milice, il a travaillé dur pour s'entourer d'un cadre de partisans loyaux, gonflant ainsi les rangs du culte. Jusqu'à présent, il s'en est sorti à merveille. Bien qu'il ait ordonné à ses ouailles de modérer leurs ardeurs, il les a également encouragées à tuer les prêtres de Sigmar tant que cela ne dévoile pas le culte. La patrouille était censée ramener le prêtre à la caserne pour le tuer lors d'un rite sanglant, mais l'idiot s'est rebiffé. Saisis de rage, ils l'ont alors démembré en public. Cet acte de négligence a mis en danger le culte, mais l'espion ne s'en fait pas, car ses liens remontent jusqu'aux dirigeants de la communauté.

Cultes mineurs de Khorne

Les cultes de Khorne sont très actifs dans le Vieux Monde, mais leur existence est généralement de courte durée, car ils ont tendance à tuer impunément, si bien qu'ils sont rapidement révélés au grand jour et exécutés. Un autre culte de Khorne, la Lame Rouge, est décrit à la page 84 du *Bestiaire du Vieux Monde*.

Les Sœurs d'Airain

Dans le sillage de chaque raid, de chaque Incursion et de chaque bataille, on trouve tous ceux qui payent un plus lourd tribut que les autres. Bien sûr, il n'est pas très plaisant de mourir lentement de l'infection provoquée par une blessure, mais ce sont les enfants et la veuve sombrant dans la pauvreté et la misère qui doivent alors se débrouiller sans la solde du chef de famille. De nombreuses femmes laissent des enfants à l'orphelinat pour pouvoir nourrir ceux qu'elles gardent, alors que d'autres louent leur seul atout, à savoir leur corps, pour joindre les deux bouts. Mais certaines refusent de renoncer, de céder à la faim et de voir leurs enfants mourir à petits feux. Certaines se relèvent et réagissent.

Dans les jours qui suivirent la retraite du Chaos, un village pillé situé derrière les lignes ennemies refusa de céder à la misère qui lui était promise en raison de la destruction qu'il avait subie. Une femme, dont le mari était mort en combattant les démons, rallia ses voisines, prétendant qu'il ne fallait pas abandonner ce qui restait de leurs foyers et s'inscrire dans une simple logique de survie, comme bien des communautés du nord. Non, car fuir leur existence revenait à concéder la victoire au Chaos. Elle demanda donc aux femmes de parcourir les champs de bataille, de ramasser armes et épées, et d'apprendre à s'en servir, de peur que les hommes-bêtes ne dévorent leurs enfants et qu'elles-mêmes ne deviennent des catins satisfaisant aux plaisirs lubriques des marchands et nobles gras qui ne manqueraient pas de venir exploiter Middenheim.

Maegin, la râleuse du village, était la veuve du responsable de la défense de la ville. Elle lui avait demandé de lui apprendre à se battre, dans la perspective d'une guerre éventuelle, ce qui lui aurait permis de défendre son foyer. Il s'exécuta et, comme elle le craignait, la guerre éclata. Elle perdit alors sa maison, son époux et tous ses fils. Ces pertes lui remplirent le cœur de haine et de rage. Mais plutôt que de tourner cette rancœur vers les forces du Chaos, elle songea aux politiciens, aux marchands et à la noblesse décadente qui n'avaient pas consenti le moindre sacrifice pour sauver l'Empire, et qui devinrent l'objet de son venin.

Par la seule force de sa volonté, elle monta un groupe de femmes de même sensibilité, des femmes qui elles aussi avaient tout perdu. Maegin leur apprit à se battre, à tuer avec passion et avec haine. Son efficacité fut telle que lorsqu'une patrouille de soldats de Middenheim s'aventura dans la région, les femmes les massacrèrent et, dévorées par la haine, burent leur sang avant de manger leur chair. Quelques femmes furent bouleversées et prirent la fuite, mais les autres sentirent le pouvoir qu'elles avaient et virent en Maegin un leader spirituel. Durant les jours qui suivirent, les femmes enragées pillèrent des communautés isolées du nord, tuant hommes, femmes et enfants sous prétexte d'arracher les mauvaises herbes, mais après quatre massacres de ce type, elles tombèrent sous l'emprise du Chaos, ne valant maintenant rien de plus que les maraudeurs qui sont à l'origine de leur entreprise.

Nurgle



Il est difficile de comprendre comment l'on peut se tourner vers le culte de Nurgle car ce dieu incarne la pourriture, le désespoir sous ses formes les plus horribles. Quand une épidémie dévaste une communauté, Grand-père Nurgle se gausse. Quand un blessé agonise, la puanteur de Nurgle n'est jamais bien loin. Il symbolise la souffrance vécue par chaque homme et chaque femme de l'Empire, la peur suscitée lorsqu'une étrange excroissance de chair apparaît et grossit, lorsqu'une blessure prend des airs de plaie suppurante aux relents de mort. Alors pourquoi se tourner vers un dieu aussi immonde ? Par désespoir, tout simplement.

Pour comprendre le pouvoir de Nurgle et la place qu'il occupe dans le Vieux Monde, il faut d'abord saisir la façon dont les gens voient la maladie. Chaque épidémie est une malédiction. C'est le lot de ceux qui ont une tare, qu'elle soit de naissance (la plupart des épidémies éclatent au sein de la roture) ou liée à un défaut de caractère. Pour empirer les choses, les souffrants répandent leur mal à autrui, aux coupables comme aux innocents. La seule façon de traiter avec les malades est de les cataloguer comme contagieux et de les chasser.

Les réactions contre la maladie débutèrent lors de la peste noire de 1111. Cette épidémie virulente se répandit de ville en ville, balayant des communautés entières et vidant littéralement les campagnes. Elle frappa toutes les classes, tous les sexes et les gens de tous âges. Il s'agissait d'une tueuse brutale, et l'Empire ne pouvait rien faire pour en arrêter la propagation. Si les historiens mettent cette épidémie sur le dos des rats, cette calamité a laissé des traces dans l'esprit des habitants du Vieux Monde, la crainte d'une nouvelle vague de maladie façonnant aujourd'hui encore les comportements à son encontre.

Lorsqu'une épidémie survient, les forces de la ville chassent les malades de peur que la contagion se généralise. La coutume veut même que ces malades portent une clochette autour du cou pour prévenir chacun de leur état, et ainsi laisser le temps aux passants de s'écarter. Quand le nombre de cloches disponibles n'est pas suffisant, les malades doivent crier « Contagieux ! » en s'approchant de toute communauté. Dans le cas contraire, ils sont passibles de mort. Vu l'hostilité qu'elle suscite, la maladie est non seulement une condamnation à mort, mais également une malédiction, comme beaucoup de gens le croient. Les malades sont chassés de chez eux et condamnés à l'errance, dépendant ainsi de l'aumône. Ainsi, quand ils ne meurent pas de leur mal, la plupart périssent d'épuisement, de froid ou de faim.

Depuis des siècles, les prêtresses de Shallya travaillent dur pour alléger les peines des malades, le fruit de leurs bonnes œuvres apparaissant dans les grandes villes. Grâce à leurs efforts, lorsqu'une épidémie s'abat sur une cité, celle-ci est fermée jusqu'à ce que la tempête soit passée. Bien que ce type de quarantaine coupe les approvisionnements en nourriture, en eau douce et en biens de première nécessité, les gens peuvent au moins mourir chez eux.

Bien, qu'est-ce qu'un homme est censé faire quand lui apparaît un vilain bubon sous l'aisselle ou sur l'aine ? Beaucoup devraient logiquement se mettre en quête d'un médecin (dont les services sont chers) ou d'une miséricordieuse prêtresse, mais rares sont ceux qui en ont l'option (et encore moins l'or nécessaire). Réalisant qu'ils ne s'en remettront jamais et que leur sort est scellé, beaucoup sont submergés par le désespoir. La panique s'ensuit et ils cherchent à s'en sortir par tous les moyens. Et c'est là qu'intervient le plus souvent un cultiste de Nurgle. Ce dernier promet de mettre un terme aux souffrances, de ralentir la propagation du mal, de soulager le malade sous sa nouvelle forme. Et vu la nature impitoyable de l'Empire, tout soulagement est le bienvenu.

Les cultes de Nurgle sont florissants dans les communautés isolées, à l'écart des routes fréquentées. Certaines personnes vénèrent ce Dieu Sombre dans l'espoir de l'apaiser, de le calmer malgré tous ceux qui refusent de s'incliner devant lui. Et ces efforts semblent payants… du moins dans un premier temps. Progressivement, quelques maladies font leur apparition, des gens se mettent à mourir et une épidémie sans précédent finit par s'abattre sur la ville, tuant tout sur son passage.

Symbole

La plupart des disciples de Nurgle évitent de porter un symbole, préférant simplement revêtir les couleurs préférées du Seigneur de la Pourriture, comme les tons verts, ocres et jaunes les plus maladifs. Quand ils utilisent un symbole, il s'agit quasi systématiquement d'une silhouette de mouche. Les cultistes s'habillent bien souvent d'une robe à capuche pour dissimuler leurs mutations et les ravages de la maladie.

Cultes

L'Empire abrite peu de cultes organisés de Nurgle. Le dieu cultive cependant les malades et les attire dans son giron. Les cultes existants se réunissent dans les villes, s'épanouissant dans les égouts ou les monceaux d'ordures où ils peuvent se livrer à leurs rituels blasphématoires près de la source de leurs souffrances. Le nombre de membres est généralement un multiple de sept, chiffre qu'affectionne tout particulièrement le Seigneur de la Déchéance.

Acolyte de Nurgle

En s'attaquant aux malades, aux peureux et aux désespérés, les Acolytes de Nurgle réunissent des foules de condamnés et de mourants offrant leurs forces et leurs croyances à la cause du culte. Totalement abjects, ces individus moissonnent leurs âmes damnées parmi les pires épaves du Vieux Monde.



~ ACOLYTE DE NURGLE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	—	+20%	+5%	—	+15%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Connaissances académiques (démonologie), Connaissances générales (une au choix), Déguisement, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Lire/écrire, Sens de la magie, Soins, Survie, Torture

Talents : Éloquence, Harmonie aethyrique *ou* Résistance accrue, Magie commune (Chaos), Magie noire, Résistance aux maladies, Rompu au Chaos, Sans peur, Troublant

Dotations : armure légère (veste de cuir), arme à une main, maladie, tenue de cultiste

Accès : au choix

Débouchés : Agitateur, Charlatan, Chirurgien barbier, Hors-la-loi, Magus de Nurgle, Maraudeur, Trafiquant de cadavres

Spécial : seuls les cultistes établis de Nurgle ayant au moins une mutation peuvent se tourner vers cette carrière.

Magus de Nurgle

Répugnants et hantés par la maladie, il n'est pas toujours facile de distinguer des Magi de Nurgle de démons des Dieux Sombres. Couverts de plaies suintantes, de lésions et de lambeaux de chair pourrissants, ces Magi sont tellement immondes que leur simple proximité est une invitation au désastre. Ils propagent leurs maladies par vagues successives, jusqu'à ce que la région visée soit totalement infectée.



~ MAGUS DE NURGLE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+5%	+5%	+30%	+10%	+5%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (deux au choix), Lire/écrire, Perception, Préparation de poisons, Sens de la magie

Talents : Coups précis, Effrayant, Harmonie aethyrique, Magie mineure (deux au choix), Méditation, Projectile puissant, Sang-froid, Sombre savoir (Nurgle)
Dotations : armure légère (armure de cuir complète), 3 maladies, tenue de cultiste, culte de Nurgle
Accès : Acolyte de Nurgle
Débouchés : Guerrier du Chaos, Malédictor

Les Enfants du Destin

« Vous ne la sentez donc pas ? L'odeur de la mort ! Elle est partout. Sigmar est mort et cette puanteur est celle que dégage sa carcasse gonflée. Elle se répand dans tout le pays, pollue nos rivières, tue nos enfants et nourrit les armées funestes qui nous menacent depuis le Nord. Il est le seul à pouvoir nous épargner ces souffrances, à ne vouloir rien d'autre que de nous soulager de la mort propagée par la pourriture de Sigmar. Embrassez Grand-père Nurgle. Tétez son sein et buvez goulûment le nectar apaisant de son lait merveilleux... »

— Vieux Fenk, malade mental

Les Enfants du Destin forment une société secrète de cultistes persuadés que Sigmar est mort, assassiné par les autres dieux. Son corps divin en putréfaction rend malade le monde et son peuple. Le culte prétend ainsi que la seule planche de salut est Nurgle, faisant de lui un personnage qui apaise les souffrances, sans en être la cause. En se tournant vers lui, ces cultistes espèrent éviter le pire de la maladie de Sigmar et survivre pour entamer une nouvelle ère de confort et de joie.

Histoire

Fondés à Marienburg, les Enfants du Destin se développent depuis l'épidémie de peste noire de 1111. Avec la maladie sévissant dans les rues et le nombre de morts augmentant sans cesse, les gens se réfugièrent dans les temples, suppliant qu'on les protège contre le mal qui les fauchait par milliers. Mais cette maladie touchait également les cultes, terrassant les prêtres de Sigmar, de Morr et de Shallya. Les morts étaient partout et aucun endroit ne semblait sûr. C'est alors que les skavens pointèrent le bout du museau.

Fuyant les vils hommes-rats et les effluves de pestilence, un groupe de prêtres se barricada au sein du temple de Sigmar, bloquant ainsi le mal pour se protéger. Mais les foules de citoyens apeurés ne disposaient pas d'une telle protection, et alors que les hommes-rats s'approchaient, les pauvres gens frappèrent aux portes pour entrer. Les prêtres effrayés se retirèrent dans les catacombes, emportant avec eux nourriture et provisions en attendant que l'orage passe. De là, ils entendirent qu'on enfonçait les portes du temple. Ils prièrent leur dieu, mais Sigmar fut sourd à leurs appels, les dédaignant pour leur lâcheté. Pris de désespoir, l'un d'eux appela Nurgle à l'aide. Les bruits venus d'au-dessus se transformèrent en cris lorsque les skavens rattrapèrent les citoyens affolés. Les cliquetis des combats et du carnage vinrent jusqu'aux oreilles des prêtres terrorisés ; puis, soudain, le silence survint et les skavens poursuivirent leur chemin.

Se sentant trahis par Sigmar, les hommes virent Nurgle et le prêtre qui avait fait appel à lui avec un respect renouvelé. Il semblait désormais clair que Sigmar n'était plus, qu'on leur avait menti. Les seules puissances, les seuls dieux étaient ceux du Chaos. Un par un, les prêtres se consacrèrent à Grand-père Nurgle et devinrent ses créatures. Les Enfants du Destin étaient nés.

Organisation

On pense que les Enfants du Destin ont un leader central, sans doute un magus (la vérité étant bien pire) qui donne des ordres à l'ensemble des acolytes. Nul ne sait combien de cultistes servent cette organisation gigantesque car elle semble présente dans l'ensemble du Vieux Monde.

Les Enfants du Destin suivent le seul membre encore vivant des prêtres qui trahirent les leurs et se tournèrent vers Nurgle. Bien que quinze cents ans se soient écoulés, c'est lui qui convertit les siens en faisant appel au Seigneur de la Déchéance. N'étant plus humain, c'est aujourd'hui un grand immonde du nom de Be'la'krothrogor, également surnommé le Vil Prince. Il agit depuis une chambre secrète située dans les entrailles de Marienburg, communiquant ses sombres volontés à ses acolytes de confiance.

Le Vil Prince serait à la tête de vingt et un acolytes stationnés dans la plupart des cités et dans plusieurs villes de grande taille. Chaque cellule renferme entre sept et quatorze cultistes, la moitié d'entre eux étant au courant des objectifs et de l'allégeance réelle du culte. La plupart de ces cellules agissent depuis les égouts et les décharges, mais quelques-unes se seraient installées dans les bas quartiers.

Symbole

Les Enfants du Destin n'ont pas de symbole précis, mais certains de leurs rites impliquent l'utilisation d'un marteau inversé, histoire de blasphémer contre Sigmar. Habituellement, ils portent une robe ocre ornée de motifs de diamants verts et ruisselants.

Desseins et motivations

Aussi étrange que cela puisse paraître, ce culte craint énormément la maladie. Il pense réellement que Sigmar est mort et n'est même pas certain qu'il ait pu s'agir d'un dieu. Confrontés à cette triste vérité, les cultistes embrassent ce dont ils ont peur : la fin du monde. Pour devancer l'inévitable, ils servent Nurgle, propageant les épidémies et attirant les malades au sein de leur organisation.

Malgré l'affirmation selon laquelle Valten, le héros de guerre, était la réincarnation de Sigmar, les Enfants du Destin prétendent qu'il s'agissait d'un faux prophète élevé à un statut divin par des hérétiques zélés. Cependant, cette explication ne les a pas empêchés d'aider la Main Pourpre et d'autres groupes à tenter de localiser le dieu réincarné ; un fait que n'ont pas oublié nombre des nouveaux membres du culte. Reste à voir si cette contradiction flagrante provoquera ou non un schisme.

Recrutement

Les Enfants du Destin recrutent agressivement, mais jamais directement. Ils manœuvrent au sein de communautés établies et sèment les germes de la maladie jusqu'à ce qu'éclate une épidémie. Ensuite, ils usent d'alliés pour fermer ladite communauté et assurer la propagation rapide du désespoir. Une fois la communauté au fond du trou, les cultistes se présentent, offrant des perspectives d'espoir et de vie nouvelle, expliquant que les gens ont été abandonnés par leurs dieux, mais qu'il ne faut pas pour autant s'inquiéter car il existe une autre voie. Ceux qui les écoutent sont entraînés en leur sein ; les autres font office de fourrage pour les hommes-bêtes.

AUTRES CULTES

Les cultes officiels de l'Empire coopèrent rarement. Si tous se dressent contre le Chaos, il leur arrive aussi de lutter les uns contre les autres. Le culte d'Ulric s'oppose régulièrement à celui de Sigmar malgré tous les efforts déployés pour signer la paix entre les deux congrégations. De même, les prêtres de Verena et de Myrmidia se livrent à une guerre de pouvoir et d'influence, chacun faisant son maximum pour conserver son indépendance et son importance dans un monde où la foi sigmarite croît chaque jour un peu plus. Et bien que chaque religion propose une façade parfaitement cohésive, la vérité est qu'il existe des sectes et factions au sein de chacune, la plupart relevant pourtant de l'hérésie. Tout ceci explique que les agents du Chaos parviennent à semer les germes de la corruption et œuvrent pour attirer chaque groupe dans leur giron.

Cérémonies

Les Enfants du Destin se rencontrent irrégulièrement pour mener leurs rites et cérémonies profanes à la lueur de la lune du Chaos, Morrslieb. Dans les régions sauvages, ils usent de magie noire pour corrompre et contaminer une zone de culte. En certaines nuits spéciales, les cultistes se rassemblent et allument un feu de joie. Après avoir chanté l'éloge de Nurgle, ils boivent une mixture infecte incluant du sang, de l'alcool et de la viande gâtée. Ils se complaisent dans leur corruption, dansent dans l'obscurité, l'esprit apaisé par l'alcool, ne s'arrêtant que pour manger un peu de viande en décomposition, des fruits pourris, des vers, etc., se remplissant là encore le ventre de la corruption. La nuit se termine lorsque chacun vomit ce qu'il a avalé, répandant le contenu de son estomac sur le feu telle une offrande au Seigneur de la Déchéance.

Utilisation du culte

Les Enfants du Destin étant si répandus, ils font de bons ennemis, où que se déroule la campagne. Naturellement, ils ont moins d'influence en dehors de l'Empire car le culte de Sigmar ne sort pas de ses frontières. Cependant, maladies et mourants sont le lot commun de chaque nation, ce qui permet aux cultistes d'observer les moindres mouvements des PJ. De même, réaliser que les malades sont en réalité des disciples de Nurgle ajoute à l'horreur et à la paranoïa que connaîtront les PJ lors de leurs pérégrinations.

Idée d'aventure : conflit de maladies

Dans une cité de votre choix, un groupe de skavens du clan Pestilens s'apprête à répandre une maladie terrible. Venus de l'Empire Souterrain, ils prennent position dans la ville, préparant au sein de leurs chaudrons des maladies délétères où ils trempent des rats de la peste qu'ils libèrent ensuite dans la ville. Dans le même temps, les Enfants du Destin préparent le même type d'action, mais découvrent les moines de la peste et leurs sinistres projets. Bien que les cultistes ne rechignent pas à laisser les skavens faire le sale boulot à leur place, ils réalisent que le mal concocté par les moines de la peste va tuer beaucoup plus de gens que nécessaire. Le culte doit donc prendre des mesures pour se débarrasser des hommes-rats.

Quelques jours plus tard, alors que les personnages joueurs concluent une autre aventure, ils découvrent qu'une partie de la cité (de préférence un quartier pauvre) montre des signes de contamination d'une nouvelle maladie. Les gens meurent par dizaines et c'est la ville tout entière qui montre des signes d'agitation alors que le mal semble vouloir sortir du quartier. Et soudain, une souche plus virulente encore apparaît dans le même quartier, alors que de telles épidémies n'arrivent jamais en même temps.

Le seigneur, souverain ou grand prêtre local pense qu'il se passe quelque chose sous les rues de la ville et charge les personnages de découvrir ce dont il s'agit. Alors que les PJ entament leurs investigations, une armée envoyée par le Comte Électeur encercle la cité, qui est mise en quarantaine jusqu'à ce que la maladie disparaisse. Les PJ découvriront-ils ce qui se trame avant que la population ne soit balayée ? Éviteront-ils eux-mêmes la maladie ? Pour plus d'idées, reportez-vous à *Terreur à Talabheim*.

Cultes mineurs de Nurgle

Nurgle a de nombreux disciples dans le Vieux Monde, leur nombre grandissant avec la progression des inégalités sociales et des épidémies. Pour chaque tragédie, Grand-père Nurgle gagne un nouvel adorateur, gonflant ainsi les rangs des malades et des mourants. Un autre culte de Nurgle, l'Alliance de la Peste Pourpre, est décrit à la page 84 du *Bestiaire du Vieux Monde*.

Les disciples de la Gueule Fétide

La Tempête du Chaos fut des plus destructives pour les provinces du nord puisqu'elle ravagea le Middenland, le Hochland et l'Ostland. Inévitablement, les forces d'Archaon s'enfoncèrent vers le sud et rasèrent toutes les villes qu'elles traversèrent. Alors que l'Empire doit faire face à des coûts de reconstruction étourdissants, les survivants désespèrent, rêvant de leur ancienne vie et d'un avenir plus radieux.

Wolfenburg est un exemple de ville qui fut terrorisée par la Tempête. Il s'agissait autrefois d'une belle ville et d'un centre de commerce florissant, mais elle est aujourd'hui en ruine, jonchée de près de 8 000 cadavres, la plupart n'ayant jamais été inhumés. Les quelque mille survivants attendent de l'aide de Talabheim, mais rien ne semble vouloir poindre à l'horizon. Ainsi, quelques leaders déterminés se sont détachés du lot, mais leur justice est sommaire et leurs édits sont souvent contradictoires.

Dans ces ruines hostiles, les gens ont tout perdu, y compris l'espoir, et beaucoup se sentent abandonnés par l'Empire et les dieux. Du coup, ils sont nombreux à s'être tournés vers de nouveaux dieux et d'étranges cultes aux croyances bizarres. Du reste, ces cultes abondent, chacun offrant son aide dans le but de gonfler ses rangs.

Parmi ces groupes, on trouve la Gueule Fétide. Nouvelle arrivante, cette organisation s'est formée au début de la Tempête du Chaos, lorsqu'une jeune femme du nom de Reilla suivit une armée de mercenaires partant au nord pour contenir le flot de démons et de guerriers du Chaos. Femme d'expérience en matière de besoins de soldat, Reilla espérait devenir riche au cours de cette virée. Elle n'y trouva cependant ni fortune ni vétéran bon à marier, mais la mort, la maladie et la pourriture. Son unité se dispersa et quitta le théâtre des hostilités. Elle resta en arrière et fut capturée par un guerrier du Chaos de Nurgle. Pendant cinq jours, le félon maladif la tortura et l'exposa à des horreurs indicibles. Pour finir, il la libéra et lui ordonna de diffuser ce qu'elle avait appris.

Pendant le reste de la guerre, Reilla erra, comme hébétée, découvrant chaque semaine une nouvelle horreur qui lui ravageait le corps. Elle chercha le réconfort auprès de Nurgle et le Seigneur de la Déchéance l'entoura de disciples ; des hommes et des femmes eux aussi malades. Ces derniers virent en elle leur sauveuse, une martyre, et pour lui rendre hommage, ils lui donnèrent un surnom : la Gueule Fétide. À la longue, elle tomba trop malade, fut incapable de marcher et frappée d'une laideur extrême, si bien que ses disciples l'installèrent dans un palanquin clos, la conduisant de village rasé en bourg incendié, afin qu'elle puisse partager avec les indigents ce qu'elle avait appris auprès du guerrier du Chaos.

Aujourd'hui, la Gueule Fétide et son entourage ont trouvé un nouveau foyer à Wolfenburg. Au début, les gens étaient dégoûtés par ces nouveaux arrivants, mais au fil des jours, ils se soucièrent davantage de la faim qui les tenaillait et des nouveaux accès de maladie. Beaucoup savent aujourd'hui ce que cache le palanquin.

Slaanesh



Les cultes de Slaanesh sont prolifiques ; on les trouve aussi bien en ville que dans les pires trous perdus. Slaanesh offre beaucoup de plaisir et autant de souffrances. Il exauce chacun de vos rêves, qu'il s'agisse d'union charnelle ou de création de beaux sonnets. Patron des doux rêveurs et des envieux, il est étonnamment populaire et possède les âmes de nombreuses personnalités de l'Empire.

Il y a de nombreuses raisons pour lesquelles Slaanesh est si populaire et détient un tel pouvoir dans le Vieux Monde. L'oppression morale est sans doute la principale. Avec un culte de Sigmar monolithique, les habitants du Vieux Monde ont le sentiment d'être réprimés par les édits des temples, obligés de mener une vie qui ne cadre pas avec leurs envies et besoins. Ajoutez à cela les notions d'acceptabilité comportementale entretenues par les coutumes, et vous obtenez une société écrasée par l'oppression morale et éthique.

Les restrictions sociales ne sont sans doute pas les seules raisons pour lesquelles les gens se tournent vers le Chaos. L'Empire est un État où le rang joue un rôle de premier plan, une nation de classes, mais le système est fluide. Il est vrai que les pauvres ont peu d'espoir de s'élever, mais un artiste peignant le portrait parfait pourra du jour au lendemain être catapulté sur le devant de la scène. De même, un poète à succès pourra passer le reste de ses jours dans le confort. Mais ces réussites sont rares. Du reste, il est beaucoup plus facile de tomber de son piédestal. Ainsi, un homme pourra être le courtisan préféré de la Comtesse un jour, et pendu au gibet le lendemain. Ajoutez à cela une

classe marchande grandissante qui empiète lentement mais sûrement sur la chasse gardée de l'aristocratie en termes de richesse, et la structure sociale de l'Empire vous semblera plus complexe que jamais.

Vu la fluidité de la structure impériale, les individus ont beaucoup à gagner et à perdre ; tout dépendant de leur fortune, de leur talent et de leur capacité à convaincre leur prochain de leur valeur. Cela crée une pression et un stress énormes, et avec leur envie de réussir (ou tout simplement de survivre), beaucoup se tournent vers les forces des ténèbres pour y puiser inspiration et y trouver assistance. Étant donné que Slaanesh se propose de réaliser tous les rêves, certains s'adressent à lui lorsque leurs épreuves sont trop lourdes à supporter. Et Slaanesh répond le plus souvent présent. Plus il donne, plus les mortels en veulent. Un artiste qui se laisse tenter par ce Dieu Sombre trouvera sans doute l'inspiration nécessaire pour peindre un chef-d'œuvre, mais réalisera bien vite qu'il ne pourra renouveler l'expérience sans l'aide du Serpent. Il finira donc par se donner de plus en plus souvent au Maître des Plaisirs, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rien faire sans sentir sa caresse.

Symbole

Le sceau de Slaanesh combine les symboles de masculinité et de féminité en une fusion impie célébrant la nature hermaphrodite du Corrupteur. Bien qu'ils soient mis en évidence lors de leurs rituels et cérémonies, les cultistes de Slaanesh prennent soin de ne pas afficher ces symboles accablants en public. Ils insistent plutôt sur leur nature décadente en se parant de bijoux étranges et de tenues pastel, de préférence roses, vertes ou pourpres.

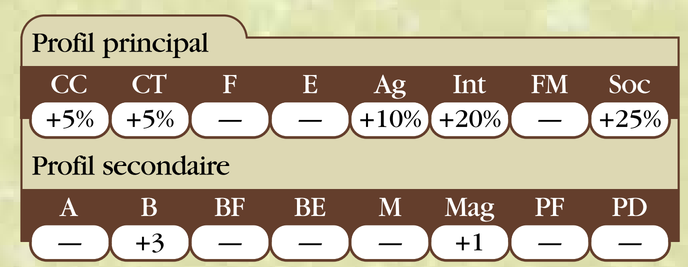
Cultes

Les disciples de Slaanesh sont des pervers hédonistes, constitués du pire de ce que l'humanité a à offrir. On y trouve tout, du sadique au masochiste, tous se livrant aux pires vices pour un bref moment de frisson, l'accomplissement de tous leurs désirs en quelques instants. Le chiffre de Slaanesh étant le 6, ses cultes se réunissent habituellement par multiples de six. Nul n'est immunisé contre les charmes de Slaanesh ; il attire aussi bien les nobles que les roturiers. Le Maître des Plaisirs séduit les gens de l'Empire à la Bretonnie en passant par les grandes cités-états de Tilée et les palais fortifiés d'Estalie. Durant leurs orgies perverses, ils tuent aussi souvent qu'ils se divertissent, invitant des étrangers à prendre part à leurs rituels hideux, durant lesquels ils les titillent à grand renfort de promesses, le tout atteignant son point culminant lorsque le convive sacrifie volontiers sa vie pour son nouveau dieu.

Acolyte de Slaanesh

Les Acolytes de Slaanesh sont obsédés par leur confort et la réalisation de chacun de leurs désirs. Bien qu'ils soient dépourvus de moralité et ne s'intéressent qu'à satisfaire leurs envies, leur personnalité est contagieuse, et ils sont généralement séduisants. Ils font de parfaits leurres pour attirer de nouveaux cultistes au sein de leur organisation.

~ ACOLYTE DE SLAANESH ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+20%	—	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Charisme, Commérage *ou* Intimidation, Connaissances académiques (démonologie), Déguisement *ou* Évaluation, Expression artistique (une au choix) *ou* Résistance à l'alcool, Focalisation, Jeu, Langage mystique (démoniaque), Lire/écrire, Sens de la magie

Talents : Code de la rue, Dur en affaires *ou* Harmonie aethyrique, Étiquette, Magie commune (Chaos), Magie noire, Rompu au Chaos, Sens aiguisés, Sociable



Dotations : dague, symbole religieux de Slaanesh, tenue de cultiste, 15 co

Accès : au choix

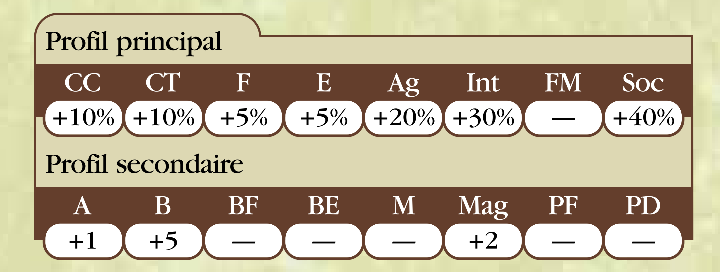
Débouchés : Agitateur, Bateleur, Escroc, Guerrier du Chaos, Magus de Slaanesh, Noble

Spécial : seuls les cultistes établis de Slaanesh ayant au moins une mutation peuvent se tourner vers cette carrière.

Magus de Slaanesh

La vie d'un Magus de Slaanesh est une succession d'instants bruts, animée par un besoin constant de vivre de nouvelles expériences, grisantes si possible. Les plaisirs passés n'ont aucun intérêt à ses yeux, sa soif de jouissance grandissant en termes d'audace et de corruption. Il use de sbires pour satisfaire ses curieux fantasmes et augmente leur nombre pour être sûr que le flot de sensations est permanent.

~ MAGUS DE SLAANESH ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+20%	+30%	—	+40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances académiques (deux au choix), Déguisement, Évaluation, Expression artistique (deux au choix), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (deux au choix), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Résistance à l'alcool, Sens de la magie

Talents : Coups étourdissants *ou* Intrigant, Dur en affaires *ou* Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (Chaos), Magie



mineure (deux au choix), Menaçant, Réflexes éclair, Résistance au poison, Sans peur, Sombre savoir (Slaanesh)
Dotations : dague de qualité exceptionnelle, culte de Slaanesh, symbole religieux de Slaanesh, tenue de cultiste, 30 co
Accès : Acolyte de Slaanesh
Débouchés : Guerrier du Chaos, Malédictor

Les Sybarites

« Les sensations sont tel un gouvernail. Une direction est le plaisir ; l'autre la douleur. En suivant la voie du plaisir assez longtemps, vous trouverez la douleur. Empruntez la voie de la douleur et vous trouverez le plaisir. Laisse-moi te guider sur cette voie, mon chéri, afin que tu découvres les joies et les souffrances que mon Maître peut t'offrir. Laisse-moi te parcourir l'échine de ma langue. Laisse-moi te couper. Laisse-moi te taquiner, te titiller. Laisse-moi te couper. Laisse-moi satisfaire à tous tes désirs. Laisse-moi te tuer. »

—Allana, Magus du culte de Slaanesh

Les Sybarites constituent une organisation mystérieuse uniquement consacrée à la recherche de plaisirs exquis et de souffrances terrifiantes. Selon eux, ces deux expériences sont les reflets de la même chose : les limites de l'endurance humaine. Comprendre le plaisir pur revient à comprendre la douleur pure, et vice versa. Les Sybarites incluent des membres des deux sexes et accueillent tout le monde à bras ouverts. Du simple curieux au pire pervers. Ils ne s'intéressent aucunement à la politique. Cependant, le nombre de nobles et de politiciens qu'abritent leurs rangs les oriente assurément vers une certaine sensibilité politique. Et quant à la religion, elle importe peu ; il existe de nombreux prêtres aux désirs cachés. Ils se voient comme les véritables idéologues de l'émotion, du plaisir et de l'agonie, et étanchent leur soif en culminant au faîte de la félicité avant de sombrer dans les profondeurs du chagrin, où qu'ils se trouvent et quel que soit le moment.

Histoire

À l'instar de la plupart des grandes cités de l'Empire, Nuln abrite son lot d'organisations subversives. En plus des machinations des mutants du Marché de Nuit, on y trouve le plus vaste culte de Slaanesh de tout l'Empire, qui est plus important encore que le défunt Sceptre de Jade du Middenland (cf. page 20 des *Cendres de Middenheim*). Malgré la taille de leur organisation, les Sybarites ont su rester cachés car le culte garde profil bas. Même lors de l'insurrection skaven d'il y a quelques années et les troubles récents dans les rues, les Sybarites sont restés bien cachés.

Une partie de leur succès s'explique par le fait qu'ils ont longtemps été au cœur de la politique de l'Empire. Lorsque l'Empereur Foulques déplaça le siège de l'Empire d'Altdorf à Nuln pour soutenir le culte bourgeonnant de Sigmar, il emmena avec lui un tas de flagorneurs décadents et d'hédonistes. On ne sait pas trop si Foulques lui-même était ou non un cultiste, mais son temps passé dans la cité vit l'apparition de nombreuses merveilles architecturales et artistiques, toutes bâties sur le dos des ouvriers de la ville. Sur cette étonnante toile de fond, Nuln acquit la réputation de choyer les visiteurs, ce qui lui valut d'attirer des gens de tout le Vieux Monde. On pense que c'est à ce moment-là que furent fondés les Sybarites.

Modestes pour commencer, ils se tournèrent d'abord vers les courtisans las et curieux de la cour de l'Empereur. Ce qui débuta sous la forme de rencontres illicites vira rapidement au sordide. Les orgies prirent une tournure étrange, explorant l'interdit, le fantastique et le choquant. Ses membres firent alors montre d'une audace grandissante, créant une sorte de sous culture perverse au sein de la cité.

Au cours des cinq siècles qui suivirent, les Sybarites furent le secret de Polichinelle par excellence de la ville. Tous les efforts visant à dénoncer leurs excès étaient systématiquement neutralisés par les politiciens et les prêtres, parfois par l'Empereur en personne. Puis, en 1110, un brave répurgateur prouva que l'Archilecteur de Sigmar était membre de l'organisation après qu'un incendie se fut mystérieusement déclaré au temple. Le scandale qui s'ensuivit fut terrible et poussa l'Empereur Boris l'Avide à réinstaller le siège du pouvoir impérial à Altdorf alors qu'il résidait dans un palais de Carroburg. Comme le rapporte l'histoire, tout ceci contribua à déclencher l'épidémie et la guerre qui manquèrent de sonner le glas de l'Empire (cf. **Chapitre II : L'histoire de l'Empire**, dans *Les Héritiers de Sigmar*).

Les horreurs qui suivirent détournèrent l'attention de tous car les citoyens durent alors lutter pour ne pas perdre la vie. Mais les cultistes retinrent la leçon de tout ceci ; le secret était désormais de rigueur. Pendant le millénaire suivant, les Sybarites sont restés à Nuln, nourrissant leurs perversions comme ils l'ont toujours fait, corrompant lentement la haute société, séduisant hommes et femmes à tous les échelons du gouvernement. Certains prétendent que la Comtesse elle-même trempe dans les activités du culte, mais nul n'a encore osé exprimer de telles pensées.

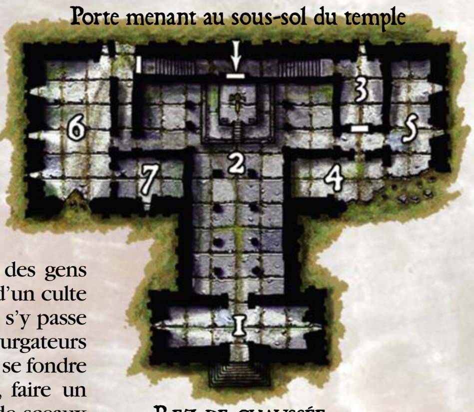
Organisation

Les Sybarites sont si nombreux qu'ils disposent de plusieurs magi en ville. Nul ne sait vraiment combien il y en a, mais on peut raisonnablement penser à un magus par quartier. Sous ces magi se trouvent les nombreux acolytes dont le devoir est d'attirer de nouveaux membres et de trouver des sujets pour leurs terribles orgies.

Le membre le plus influent est une femme répondant au surnom de Soie. Elle va de cellule en cellule, tuant le magus en place et goûtant au plaisir que chaque secte a à offrir. On dit qu'elle agit ainsi car elle n'éprouve plus ni plaisir ni douleur, et cherche désespérément de nouvelles sensations. Ses migrations limitent également l'expansion du culte, ce qui lui permet de dissimuler son existence.

~ TEMPLE CULTISTE ~

Servir activement les Puissances de la Corruption est une chose, mais les cultes ont besoin de lieux pour se livrer à leurs génuflexions, de sites impies pour rendre hommage à leurs dieux infects. S'il est vrai que des cultes se rassemblent parfois en pleine nature pour faire étalage de leur obséquiosité et s'attirer les faveurs de leurs maîtres, ils préfèrent quand même se réunir sous le nez des honnêtes citoyens, pour blasphémer et contaminer la civilisation de l'intérieur. Les sites sauvages sont utiles, mais il est difficile de les dissimuler et plus dur encore de les défendre. En revanche, dans une ville, des gens ordinaires pourront passer cent fois devant le temple d'un culte sans jamais s'en apercevoir, sans jamais se douter qu'il s'y passe des choses qu'il vaut mieux taire. Et quand les répurgateurs découvrent l'existence du repaire, les cultistes peuvent se fondre dans la communauté ou, si leur magus le souhaite, faire un baroud d'honneur au sein d'un labyrinthe de pièges, de sceaux et de défenses. Quand un culte n'a d'autre choix que de mener ses rites en dehors d'un environnement urbain, il se met en quête d'abris, de temples abandonnés, d'anciens relais de coches et autres ruines où il lui est possible d'exécuter les cérémonies profanes requises pour attirer l'attention de l'œil du Chaos.



Légende

1. Hall d'entrée en ruine
2. Temple en ruine
3. Sacristie
4. Réfectoire en ruine
5. Cuisines en ruine
6. Bibliothèque en ruine
7. Cellule en ruine du grand prêtre
8. Cellules
9. Temple du Chaos (ancienne réserve)

Échelle en mètres

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20





Exemple de temple cultiste

Exemple de temple cultiste

Dans cet exemple, le culte a mis la main sur un temple en ruine de Sigmar. Depuis longtemps oublié par l'ordre qui en était le propriétaire, il aurait été abandonné en raison de la présence de fantômes étranges et souvent violents. Les années ont eu la main lourde avec la structure, le vent, la pluie et le feu y ayant tous laissé leur trace.

Vu l'emplacement reculé du lieu et cette histoire de fantômes, l'endroit est parfait pour les réunions du culte, du moins un acolyte de Nurgle le pense-t-il. Ayant réussi à convertir quelques habitants des communautés voisines aux merveilles du Père Fétide, il s'est installé dans les catacombes du temple, voyant leur surprenant état de conservation comme un signe de Nurgle. Depuis, en certaines nuits de l'année, il appelle ses sbires pour célébrer les bienfaits du Seigneur de la Peste et communiquer à chacun ses épouvantables instructions.

Symbole

Les Sybarites utilisent une version stylisée de l'icône de Slaanesh au cours de leurs rituels, mais ils sont enclins à se servir de serpents et de reptiles lors de leurs rassemblements. Chaînes, masques, bandes de cuir, pointes et clous sont des motifs courants.

Desseins et motivations

Contrairement aux autres cultes, les Sybarites ne s'intéressent pas aux machinations politiques de l'Empire. Ils ne s'intéressent pas davantage à la force, laissant ce type d'affaire aux disciples de Khorne. Décidément, le culte de Slaanesh s'attache aux expériences nouvelles et à rien d'autre.

Recrutement

Pour gonfler leurs rangs, les Sybarites ont une politique agressive quand ils attirent de nouveaux membres. Ils cherchent habituellement de jeunes gens en bonne santé et de belle extraction, mais ils ne se limitent pas à la jeunesse dorée. Les acolytes usent de leurs talents de séduction pour attirer de nouveaux membres, instaurant une relation de confiance tout en faisant plaisir à leurs victimes. À la longue, ils parviennent à repousser les limites de ce qui est acceptable et cherchent toujours à savoir jusqu'où leurs « amants » peuvent aller avant de céder à la panique ; quand cela arrive, l'acolyte leur promet tout simplement des titillations moins poussées. Une fois la relation nouée, il entraîne ses victimes à une réunion spéciale. Les participants consentants sont invités à rejoindre le culte. Les Sybarites financent également des orphelinats et asiles au sein desquels ils piochent des individus vulnérables, leur permettant ainsi d'assouvir leurs penchants les plus sadiques sans crainte d'être découverts.

Cérémonies

Les Sybarites ont de nombreux rites et cérémonies, bien plus qu'on ne pourrait en décrire ici. Le plus important jour sacré est Mondstille, ou solstice d'hiver, lorsque Morrslieb est pleine. Les cultistes entament leurs cérémonies en se livrant à des sacrifices indicibles et se mêlent ensuite dans une célébration perverse de sensations suscitées par eux-mêmes et des démons invoqués. Ce type d'orgie suffirait à faire d'un homme normal et équilibré le pire des débauchés. Pour conclure la cérémonie, ils sacrifient une jeune personne et distribuent son sang à la foule réunie.

Utilisation du culte

Les Sybarites contribuent avant tout à l'ambiance et constituent un outil permettant de donner le ton et la nature d'un lieu. Prenant bien soin de dissimuler leurs activités, ils ne risquent pas d'être démasqués. Cependant, si les personnages parviennent à mettre au jour cette organisation, sachez que le culte est assez puissant pour se débarrasser de presque toutes les menaces potentielles. Vous pouvez donc l'utiliser pour éliminer des contacts ou alliés gênants, ou bien, à plus grande échelle, pour plonger une ville dans un véritable bourbier de péchés.

Idée d'aventure : la danse de la mort

Une personnalité de Nuln organise un grand bal, invitant un certain nombre de dignitaires et de représentants de toutes les cités de l'Empire, dont Middenheim et Altdorf. L'hôte, un Sybarite, espère étendre son influence à de nouvelles communautés, voire mieux encore, nouer des liens avec d'autres cultes de Slaanesh dans l'espoir de réaffirmer la volonté du Maître des Plaisirs.

Les personnages joueurs sont invités à assister au bal si l'un d'entre eux est de noble extraction ou s'ils font partie de la suite d'un tel individu. Une fois sur place, les plus perspicaces remarqueront que l'atmosphère de la réception est bien étrange, l'air semblant chargé d'une certaine tension. Les invités se montrent un peu trop sensuels, un peu trop affectueux. Hormis cela, la réception est divertissante et excitante, même si le rôle des PJ se limite à celui de simples gardes. Plus tard dans la nuit, une rumeur s'ébruite selon laquelle on aurait retrouvé un cadavre dans une venelle attenante au domaine où se déroulait la soirée. Après une courte enquête, il s'avère que la victime n'est autre que l'hôte, dont le corps est recouvert de symboles impies de Slaanesh.

Ce que les PJ ne savent pas, c'est qu'un cultiste de Khorne s'est invité à la réception dans le but de tuer son hôte, pour que le culte de Slaanesh ne sorte pas de la ville. Plus les PJ enquêtent, plus les choses tournent au sordide, si bien qu'ils découvrent qu'un véritable nid de serpents occupe tous les échelons de la société de Nuln. Pour finir, ils sont assaillis par des agents de Khorne et de Slaanesh.

Cultes mineurs de Slaanesh

Slaanesh a tant de fidèles dans le Vieux Monde que l'ensemble de ses cultes rivalise certainement avec ceux d'une foi officielle. De plus en plus de gens sont sensibles aux promesses vaines de ses partisans et rejoignent ses ouailles frémissantes par perversité ou désespoir. Pour plus de détails sur d'autres cultes de Slaanesh, reportez-vous au Baiser Exquis (cf. page 84 du *Bestiaire du Vieux Monde*), au Sceptre de Jade (cf. page 20 des *Cendres de Middenheim*) et au supplément *Le Seigneur des Liches*.

La Morne Société

Un malentendu habituel veut que Slaanesh soit le dieu du sadisme et du masochisme, l'incarnation de la sensualité et du supplice. En fait, il est le dieu du désir, mais pas seulement au sens du plaisir sexuel et de la perversité. De nombreux mortels se tournent vers lui pour parvenir à leurs fins, qu'il s'agisse de l'inspiration nécessaire pour rédiger le poème parfait ou pour s'élever au sein de la société. Mais bien souvent, cela ne leur suffit pas et ils en veulent toujours plus, réalisant qu'ils sont incapables d'accepter leur place et ce qu'ils sont.

La Morne Société est une organisation qui le vénère au titre de celui qui satisfait tous les désirs. Fondée par un groupe de philosophes de Luccini, elle était bien décidée à découvrir les mystères de l'existence. Mais malgré leurs débats, les preuves produites et les doctrines religieuses examinées, ses membres ne parvinrent pas à se mettre d'accord. Le groupe se tourna alors vers des sujets impies, des tomes maudits et frappés du sceau de l'anathème qui renfermaient les secrets pervers des Sombres Pouvoirs. Leurs explorations leur apprirent énormément de choses et ils en déduisirent que les Dieux Sombres étaient les reflets des émotions les plus viles de l'humanité. Haine, désespoir et espoir n'étaient pas une raison d'être, contrairement au plaisir.

Au cours de leurs recherches, quelques penseurs se mirent à faire appel au Maître des Plaisirs pour jouir d'un coup de pouce dans leurs études, leur permettant ainsi de trouver la bonne tournure ou le bon paragraphe pour révéler les grands secrets de la vie. Avec le temps, d'autres se joignirent à eux. Mais avec chaque découverte venaient de nouveaux problèmes, posant des questions philosophiques plus importantes encore, rendant les hommes fous de frustration jusqu'à ce qu'ils finissent par embrasser pleinement Slaanesh dans l'espoir d'y voir plus clair au regard de l'énigme existentielle.

Aujourd'hui, bien des années après, les érudits qui se réunirent pour trouver la sagesse sont des créatures du Chaos frappées de mutations qui œuvrent désespérément pour accumuler de nouvelles connaissances, pour apprendre et étudier en ne faisant aucun cas d'eux-mêmes et de leurs proches. Relativement peu nombreux, ils ont été chassés de Luccini il y a des années et seraient aujourd'hui au sein même de l'Empire. Ils essayent de ne pas se faire remarquer, mais la vente de livres rares et licencieux est en augmentation dans la plupart des provinces.

Tzeentch



L'espoir. Nul ne pourrait imaginer qu'il puisse être dangereux, car c'est lui qui permet aux gens d'avancer, d'améliorer leur condition et de survivre malgré l'adversité. Mais l'espoir est également un désir de changement. C'est la volonté de recréer ce qui existe déjà. L'espoir sape l'ordre des choses. C'est une lubie qui mène tout droit sur la voie de la damnation. Tzeentch offre de grands pouvoirs à ses serviteurs. Le plus commun des mortels peut devenir un sorcier très puissant avec la bénédiction du Maître du Changement. Mais chaque faveur s'accompagne d'un prix terrible, car ses serviteurs sont difformes et monstrueux, des êtres étranges en raison des mutations et de la corruption poussée qui les frappent. Mais malgré tous les risques que courent les serviteurs du Grand Instigateur, les récompenses et promesses de puissance sont telles qu'ils ne peuvent les ignorer.

Symbole

Pour des raisons plus qu'évidentes, les disciples de Tzeentch n'arborent jamais leur symbole en public ; ils se contentent donc d'enfiler des robes et habits aux couleurs vives, qu'ils soient bleus, roses, puce ou pourpres, souvent mêlées les unes aux autres de manière subtile. Vu le coût des teintures pourpres, cela leur permet de s'identifier entre eux. Lors des cérémonies officielles, ils portent des robes à motifs aux couleurs criardes célébrant la folie de leur maître.

Cultes

De tous les cultes consacrés aux Sombres Pouvoirs, il semblerait que les sbires de Tzeentch soient les plus puissants. Là où les disciples de Slaanesh sont des individus décadents en quête de sybaritisme et de plaisirs, là où les adeptes de Nurgle propagent mort et maladies, et là où les serviteurs de Khorne font l'apologie de la violence, les cultes de Tzeentch ont un programme précis, refaçonner l'Empire et la civilisation humaine à leur image.

Ils souhaitent renverser la civilisation et corrompre toutes les religions et organisations magiques. Si leurs desseins sont terrifiants, sachez que les méthodes utilisées le sont plus encore. Les cultistes de Tzeentch n'ont aucun scrupule à se réunir avec les serviteurs d'autres Puissances de la Déchéance. Ainsi, quand un culte de Slaanesh est susceptible de servir leurs intérêts, ils le créent, tout simplement. Les cultistes sont présents à tous les échelons du gouvernement, de la cour ducale aux Collèges de Magie. Il leur arrive même de jouer le rôle de prêtres de Sigmar, d'Ulric ou de Shallya. Très répandus, ils restent en contact via un vaste réseau d'espions et d'informateurs.

Les individus qui vénèrent Tzeentch sont tout aussi troublants. Tous les cultes ont leur lot de mutants, les leaders de ces groupes ayant une mutation ou une autre qu'ils présentent en quelque sorte comme l'insigne de leur fonction. Mais Tzeentch attire les mutants les plus abjects et repoussants. Ils sont formés par des mutants dans le but de célébrer la puissance de l'Architecte du Changement. Heureusement, ces groupes sinistres évoluent en marge de la civilisation et sont relégués aux vallons cachés et aux forêts reculées.

Les cultes de Tzeentch regroupent habituellement ses serviteurs par multiples de neuf, ce chiffre étant celui de ce dieu immonde. Bien que les cultes d'autres Puissances de la Corruption aient l'air plus visibles et plus largement répandus, ceux de Tzeentch sont les plus nombreux, notamment parce qu'ils contrôlent un grand nombre d'organisations.





Acolyte de Tzeentch

Aucune caractéristique précise ne définit les cultistes de Tzeentch. Ils sont partout, du prêtre qui veille sur un autel de Sigmar au magister qui a l'oreille du Comte. Ce sont des personnages insidieux, qui orchestrent leurs machinations avec le plus grand soin pour mener l'Empire à sa perte.



– ACOLYTE DE TZEENTCH –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+5%	+20%	+10%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Charisme *ou* Commandement, Commérage *ou* Intimidation, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (une au choix) *ou* Déguisement, Évaluation, Préparation de poisons, Focalisation, Langage mystique (démoniaque), Langue (une au choix) *ou* Métier (un au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie

Talents : Corruption contrôlée, Dur en affaires *ou* Harmonie aethyrique, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur *ou* Intelligent, Intrigant, Linguistique, Magie commune (Chaos), Magie noire, Résistance à la magie, Rompu au Chaos, Sang-froid, Sociable

Dotations : beaux atours, dague, symbole religieux de Tzeentch, tenue de cultiste

Accès : au choix

Débouchés : Agitateur, Artisan, Bourgeois, Contrebandier, Escroc, Étudiant, Guerrier du Chaos, Magus de Tzeentch, Noble, Scribe

Spécial : seuls les cultistes établis de Tzeentch ayant au moins une mutation peuvent se tourner vers cette carrière.

Magus de Tzeentch

Les Magi de Tzeentch comptent parmi les plus redoutables de tous les cultistes. Lucides et déterminés, ils mettent en branle des machinations à plusieurs niveaux d'intrigue leur permettant de s'en prendre à l'intégrité de l'Empire. La plupart de ces individus corrompus occupent des places de premier plan et sont donc très influents.



– MAGUS DE TZEENTCH –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+40%	+20%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (quatre au choix), Déguisement, Évaluation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (deux au choix), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie

Talents : Dur en affaires *ou* Harmonie aethyrique, Magie mineure (deux au choix), Méditation, Menaçant, Orateur né, Projectile puissant, Sombre savoir (Tzeentch), Valeureux

NOUVEAU TALENT : CORRUPTION CONTRÔLÉE

Description : quand vous déterminez la nature et le type de mutation acquise, lancez les dés deux fois ; vous pouvez alors choisir la mutation de votre choix. Cependant, vous subissez un malus de –10% aux tests visant à résister à l'obtention d'une nouvelle mutation.

Dotations : beaux atours, culte (au choix), dague, symbole religieux de Tzeentch, tenue de cultiste, 30 co
Accès : Acolyte de Tzeentch
Débouchés : Guerrier du Chaos, Malédictor

La Main Pourpre

Orateur : Au moment convenu, nous sortirons de nos antres secrets.
Assemblée : Au moment convenu, nous sortirons de nos antres secrets.
O : Le Chaos s'abattra sur le monde et nous, élus du Chaos, occuperons une place de choix à Ses yeux.
A : Le Chaos s'abattra sur le monde et nous, élus du Chaos, occuperons une place de choix à Ses yeux.
O : Bienvenue à Tzeentch, le Maître du Changement.
A : Bienvenue à Tzeentch, le Maître du Changement.
O : Njawrr'thakh'Lzimbarr Tzeentch !
A : Njawrr'thakh'Lzimbarr Tzeentch !

—Liturgie de la Main Pourpre

De tous les cultes du Chaos en activité, aucun n'est aussi puissant et enraciné que la Main Pourpre. Cette vaste organisation dispose d'agents dans tout l'Empire, des cercles intérieurs des divers ordres de chevalerie aux Templiers de Sigmar en passant par les prêtres de haut rang des fois impériales. Elle contrôle aussi bien des marchands que des nobles, des artisans et des roturiers. Elle échafaude des plans toujours plus minutieux, versant dans l'intrigue et la corruption, contaminant de sa souillure des individus loyaux et haut placés. Il est impossible de tenir un décompte précis des membres de la Main Pourpre ; ils sont partout.

Histoire

Les origines de la Main Pourpre sont incertaines, ensevelies sous un écheveau de vérités et de mensonges. D'aucuns prétendent qu'elle est née parmi les organisations criminelles de Sartosa et a évolué jusqu'à sa forme actuelle, à savoir un vaste réseau de conspirateurs dont Tzeentch est le centre. D'autres s'imaginent que le culte n'est actif que depuis peu, mais la place qu'il s'est taillée au sein de la société impériale semble indiquer le contraire.

Les plus célèbres faits de ce culte tournent autour des tentatives d'assassinat de Boris Todbringer et de remplacement de Karl Franz par un souverain fantoche (bien que certains prétendent que le culte ait tenté de remplacer le fils et unique héritier de Karl Franz). Le culte de Sigmar et les autorités du palais sont restés résolument muets au sujet de cet incident, mais beaucoup ont compris que la Main Pourpre est passée à deux doigts de réussir. Plus récemment, elle a tenté de localiser Sigmar réincarné, mais ses efforts ont été déjoués par la découverte fortuite de Luthor Luss. En gros, la Main Pourpre joue dans la cour des grands. De petites victoires ne l'intéressent pas et elle vise un but ultime : prendre le contrôle de l'Empire.

Certaines rumeurs prétendent que la Main Pourpre a découvert une réserve de malepierre dans un terrier skaven abandonné, sous Middenheim. Les agents espèrent utiliser cette substance pour contaminer les réserves d'eau de la ville et transformer des centaines de citoyens en mutants. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 55 des *Cendres de Middenheim*.

Organisation

La Main Pourpre dispose de ramifications dans l'ensemble de l'Empire et s'étend jusqu'en Tilée et en Estalie, mais pas en Bretonnie pour l'instant. Malgré sa taille, l'organisation est désorganisée et fragmentée, notamment parce qu'elle est divisée en petites cellules isolées, ce qui rend toute forme de communication entre elles difficile, voire impossible. La Main Pourpre s'appuie sur des messagers secrets pour communiquer les souhaits du magus contrôlant chaque cellule à ses acolytes, mais il arrive souvent que ces courriers se perdent ou se fassent tuer en chemin. Du coup, ces cellules ont tendance à agir indépendamment et entrent souvent en conflit.

Les cellules de la Main Pourpre sont constituées de neuf membres en ville, chacune en abritant au moins trois, toutes agissant indépendamment des autres, dont elles ne connaissent de toute façon pas les ordres et les agissements. La cellule rend des comptes à un acolyte qui reçoit lui-même ses ordres des magi. Pour que le flot d'informations reste constant, il y a de nombreux acolytes, généralement un par ville. Quand il communique avec une cellule, il prend toujours soin de dissimuler son identité, des fois que ladite cellule soit compromise. Dans ce cas, une autre cellule reçoit l'ordre de tuer tous les survivants pour éviter les fuites.

Symbole

Le signe de la Main Pourpre est une empreinte de main ensanglantée. Il s'agit d'une carte de visite qu'on reproduit en se coupant avant de serrer le poing et de frapper une surface solide de la main. Lors des cérémonies, les membres portent une robe pourpre foncé signalant leur richesse et leur pouvoir, ainsi que le symbole de Tzeentch pendu au cou, au bout d'une chaîne en or.

Desseins et motivations

L'objectif principal de la Main Pourpre est de renverser le gouvernement impérial et de remplacer l'Empereur par un loyal pantin. Une fois aux affaires, l'organisation pourra démanteler l'Empire à loisir, une province après l'autre.

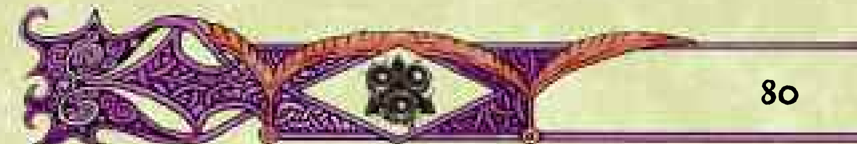
La manipulation est la marque de fabrique de la Main Pourpre. Usant de pots-de-vin, d'extorsion et de meurtres, elle manœuvre pour s'emparer du pouvoir séculier et religieux. Certains faits prouvent d'ailleurs qu'elle a infiltré les cultes de Sigmar et d'Ulric et qu'elle dresse ces deux fois l'une contre l'autre. Une fois en place, les cultistes concentrent tous les pouvoirs entre leurs mains, éliminant les rivaux et les sceptiques. Nul ne saurait dire qu'elle est l'influence exacte de la Main Pourpre, mais on sait qu'elle était très active à Middenheim il y a quelques années, au point d'avoir infiltré les hautes sphères du gouvernement local. Selon certaines rumeurs, elle serait depuis peu revenue en force.

Recrutement

La Main Pourpre se montre très prudente lors des opérations de recrutement, filtrant les candidats avant de les laisser entrer au cercle intérieur. En outre, l'organisation contrôle des agents non affiliés via chantage et extorsion, favorisant les circonstances susceptibles de bénéficier au culte et

Cultes et incursions du Chaos

Il faut bien admettre que les cultes ne collaborent pas, bien au contraire. Ainsi, les cultes de Khorne voient ceux de Slaanesh comme des ennemis, au même titre que les répurgateurs. Les cultes rivaux jouent donc la carte de l'ingérence en déployant leurs propres intrigues et complots. La seule exception à cette règle a lieu lors des Incursions. La plupart des cultes mettent alors leurs différences de côté et s'unissent pour défaire les défenses de l'Empire, provoquer le mécontentement et ouvrir la voie aux armées d'envahisseurs. Dans ce genre cas, on verra donc les cultistes de Slaanesh combattre aux côtés de ceux de Nurgle, et même les adeptes de Khorne collaboreront à contrecœur avec ceux de Tzeentch.



de faire avancer ses projets. Quand un agent se montre loyal et compétent, la cellule peut l'inviter à la rejoindre, mais ce n'est pas systématique. Bien souvent l'individu en question est simplement tué, histoire que ses excès de zèle ne révèlent pas ses contacts.

Cérémonies

Une fois par mois, la cellule se réunit en secret pour invoquer la puissance de Tzeentch. L'acolyte local invite l'assemblée à répéter une série de phrases courtes et, une fois l'opération achevée, s'ouvre la main à l'aide d'un poignard cérémoniel. Il laisse alors son sang couler dans un calice tout en dévoilant un nouveau complot aux membres, sans oublier de parler de la gloire qui attend chacun avec la fin de l'Empire. Au terme du rite, chaque membre s'avance pour boire à la coupe pendant que les autres psalmodient les noms de Tzeentch dans la langue des démons.

Utilisation du culte

La Main Pourpre constitue l'ennemi parfait, le félon principal d'une campagne. À chaque nouvelle aventure, les personnages joueurs découvriront un pan d'intrigue menaçant de renverser le régime en place. Mais le culte peut également constituer l'ennemi d'un soir, les personnages lui tombant dessus par accident. Avec de telles rencontres, les PJ gagneront sans doute des adversaires qui les hanteront jusqu'à la fin de leurs jours.

Idée d'aventure : des ennemis parmi nous

La Main Pourpre a le bras long et affecte la vie des grands de ce monde comme des indigents. Le meilleur moyen de simuler cette influence est d'introduire un cultiste dans l'entourage du groupe, surtout si les PJ sont en conflit avec l'organisation. Il peut s'agir d'un allié ou d'un PNJ, mais également d'un personnage si vous êtes sûr que le joueur est intéressé (autrement, il risque de gâcher les intrigues potentielles).

Une fois le cultiste en place, la Main Pourpre surveille les moindres faits et gestes des personnages, et la taupe fait son rapport à son maître chaque fois que le groupe traverse une communauté. Selon la teneur de la campagne, la Main Pourpre voudra ou non que les actions des PJ soient couronnées de succès, si bien qu'elle les aidera ou leur mettra des bâtons dans les roues. En gros, en plaçant un espion parmi eux, vous pouvez bel et bien reproduire les tactiques et le style employés par l'organisation.

Cultes mineurs de Tzeentch

Comme mentionné plus haut, Tzeentch détient une grande influence au sein des institutions politiques et religieuses de l'Empire. Allant même jusqu'à éclipser les nombreux cultes slaaneshites, ses disciples pourraient mettre l'Empire à genoux s'ils étaient davantage organisés. Un autre culte de Tzeentch, la Roue d'Argent, est décrit à la page 84 du *Bestiaire du Vieux Monde*.

La Couronne Rouge

La Couronne Rouge est une organisation active et agressive de l'Empire. Là où d'autres cultes infiltrent des organisations bien établies, en les corrompant depuis l'intérieur, la Couronne Rouge recrute ses membres parmi les hommes-bêtes, les mutants et autres vagabonds qui hantent les régions séparant les villes et les villages. Ils pensent que la seule manière de détruire l'Empire est d'user de la force. Les attaques régulières menées par des horreurs sauvages démoralisent les gens, les obligeant à partager le sort du culte, renforçant ainsi ses rangs ou mourant dans l'opération.

La tactique la plus courante de la Couronne Rouge consiste à tendre des embuscades aux voyageurs, et plus ils sont nombreux, mieux c'est. Prévenus par des sympathisants résidant en ville, les hordes de parias difformes jaillissent des ombres pour fondre sur leurs ennemis. Cette stratégie ne fonctionne cependant que tant qu'ils communiquent avec leurs alliés. La Couronne Rouge use donc d'espions en sommeil pour faciliter le flot d'informations. Comme d'autres cultes de Tzeentch, ce sont des individus puissants et bien placés désireux de mettre à bas l'ordre impérial. Pour le reste, le culte s'efforce de gonfler ses rangs. Ces individus sillonnent les villages et battent la campagne pour faire la moisson de mutants et les incorporer aux fantassins de l'organisation.

À la tête de ce culte se trouve le Maître du Changement. Bien que de nombreux magi différents aient pris les rênes de ce culte, le titre n'a jamais changé. Parmi ses lieutenants de confiance, on trouve un assortiment pervers de mutants pleinement consacrés à la cause du culte. Le Maître du Changement emploie également des sorciers et des guerriers du Chaos, ainsi que des chefs bestigors chargés de recruter davantage d'hommes-bêtes. Le culte agirait depuis Altdorf, mais tous les efforts déployés pour le dénicher n'ont servi à rien. Ceci dit, la plupart de ses membres apparaissent dans la forêt de Reikwald, dans la Grande Forêt et dans la Drakwald.

Idée d'aventure : de la malepierre dans les collines

Les personnages joueurs sont chargés d'escorter une caravane au travers d'une forêt particulièrement dangereuse. La piste de Gimbel, comme on l'appelle, a été le théâtre d'une demi-douzaine d'attaques d'hommes-bêtes, mais il s'agit de la voie la plus rapide menant à une ville particulièrement riche. Les PJ reçoivent donc une coquette somme en or pour mener à bien ce travail. C'est alors que les hommes-bêtes passent à l'attaque.

En partant du principe que les personnages joueurs parviennent à repousser leurs assaillants, ils découvriront une carte parmi les cadavres, tracée sur un bout de peau humaine. En y regardant de plus près, ils identifient quelques points de repère importants, si bien qu'ils comprennent que l'endroit décrit se situe dans les collines Stériles. Au centre de la carte figure le symbole de Tzeentch ; il est maintenant clair qu'il se passe quelque chose. Si les PJ suivent la carte, ils découvrent un groupe de mineurs qui prétendent avoir repoussé plusieurs attaques d'hommes-bêtes et ont remarqué des gens étranges dans les collines.

Ce que les PJ ne savent pas, du moins au début, c'est que la harde d'hommes-bêtes qui traîne dans le coin est chargée d'éliminer les prospecteurs pour permettre aux cultistes de travailler. La Couronne Rouge pense que les collines abritent un morceau de malepierre de taille. S'ils pouvaient mettre la main dessus, ils seraient en mesure de créer des centaines de mutants et d'étendre leurs forces pour monter une offensive vigoureuse contre l'une des cités de l'Empire.

Autres cultes



Tous les cultes ne sont pas complètement en phase avec le Chaos, ce qui n'empêche pas les répurgateurs de les poursuivre au même titre. La plupart sont de nature hérétique et ont un point de vue blasphématoire ou hérétique sur Sigmar et le reste des dieux. Bien que certains semblent inoffensifs, ils mettent en cause l'autorité et le dogme soutenu par le culte de Sigmar. Et depuis les coulisses, qui peut dire qui sont leurs véritables maîtres ? Vous trouverez ci-dessous une courte description de plusieurs cultes.

Les Apôtres de la Vérité

Les Apôtres de la Vérité survivent aux persécutions des répurgateurs depuis des siècles. Ils prétendent que Sigmar n'était pas un dieu, mais un mortel béni des dieux. Soutenu par la volonté des dieux, il représentait donc leurs intérêts célestes dans le Vieux Monde. Comparé à d'autres cultes

hérétiques, les Apôtres de la Vérité ont de nombreux partisans, une grande partie de leurs membres étant des nobles bien placés des provinces nord-est. Leur existence même remet en cause l'autorité des répurgateurs, d'autant qu'ils sont leurs pires détracteurs. Malgré ses efforts pour en faire des disciples secrets des Puissances de la Déchéance, le culte de Sigmar n'a su produire aucune preuve permettant de les balayer.

L'ariasanisme

Ce mouvement apparut au IIe siècle, peu après la formation du culte de Sigmar. Il prétendait que Sigmar n'était ni un dieu ni un véritable mortel, mais un rejeton des Puissances de la Corruption. Ce courant de pensée fut écrasé en 199 CI, mais certaines rumeurs font encore état de son existence à ce jour.

Les Nordeniens

Fondés pour combattre les Apôtres de la Vérité, les Nordeniens étaient fidèles au *Livre de Sigmar*, prenant chacun de ses récits comme le compte rendu sincère de la vie de Sigmar. Ce qui débuta comme un débat et un appel à l'hérésie sombra rapidement dans la violence. Des émeutes éclatèrent et les turbulents Nordeniens furent à l'origine de nombreux morts. Du reste, il ne leur fallut pas longtemps pour se retourner contre leurs protecteurs et critiquer le grand théogoniste, ce qui finit par signer leur soi-disant perte. Cependant, tout ceci n'eut pour effet que de scinder et disperser leur ordre. Ils courent toujours, mais ne sont plus au service de Sigmar car ils se sont tournés vers le Dieu du Sang.

Les Wolfenbourgeois

Cette petite organisation a émergé au cours du XIVe siècle, lors des troubles et du soulèvement qui firent du grand-duc du Stirland l'Empereur. Dégoûtés par le rôle politique qu'avait joué le culte de Sigmar, les Wolfenbourgeois imaginèrent qu'il n'y avait pas un mais deux panthéons de dieux : un bon et l'autre mauvais. Les dieux bons étaient à l'origine de l'esprit humain, de l'âme, alors que les dieux du mal avaient créé le monde et les créatures de chair. Ce que d'autres appelaient les Dieux Sombres n'était rien de plus que la manifestation d'une même volonté maléfique. Sigmar, en revanche, était l'esprit du dieu bon pourvu de chair et allait revenir à l'heure la plus sombre de l'histoire de l'Empire pour sauver son peuple. Avec son franc-parler, ce groupe était plus qu'impopulaire dans un monde qui vénérait Ulric et Taal. Un incendie mystérieux détruisit le temple des Wolfenbourgeois et les disciples du mouvement furent retrouvés la gorge tranchée devant l'édifice. Ce culte n'a pas fait parler de lui pendant mille ans, mais avec l'apparition et la disparition de Valten, ses écrits ont connu un regain de popularité.





La panoplie de tout zélateur du Chaos comprend toutes sortes d'objets destinés à favoriser sa communion avec ses redoutables dieux. Certains cultistes utilisent des grimoires, de grands livres contenant toutes sortes de rituels innommables. D'autres trafiquent des substances interdites, depuis les narcotiques les plus variés jusqu'à la substance la plus précieuse de toutes, la malepierre. Il faut également mentionner les idoles du Chaos et les reliques des champions tombés, qui confèrent une puissance impie à ceux qui les utilisent. Ces instruments sont fort recherchés et il n'est pas étonnant qu'il soit difficile de se les procurer. Ainsi, les adorateurs du Chaos de l'Empire doivent-ils savoir négocier avec les contrebandiers et les pirates, et employer des assassins et des voleurs pour dénicher ce dont ils ont besoin. Ils sont toujours aux aguets, à la recherche de ces objets, car la seule possession de l'un de ces instruments représente en soi un signe de faveur divine.

Ce chapitre présente un vaste assortiment des différents types d'objets utilisés par les adeptes des Sombres Pouvoirs. Il ne saurait prétendre être exhaustif; n'hésitez pas à utiliser ces descriptions pour créer vos propres artefacts du Chaos. Parmi les idées utilisables, vous pouvez sans problème imaginer une tapisserie servant de portail vers un espace extradimensionnel ou un livre d'aspect ordinaire, mais qui révèle sa véritable nature lorsqu'on le retourne pour le lire à l'envers et dans le sens inverse de la lecture normale. Les possibilités sont infinies.

L'ART ET LE CHAOS

Au sujet de l'art, il existe deux grandes théories. On considère généralement la représentation du monde qui nous entoure comme une œuvre destinée à honorer les dieux. Mais les créations qui utilisent des représentations nouvelles, basées sur des amalgames d'images et de concepts novateurs, sont dangereuses car elles donnent vie à des perspectives fantaisistes et des paysages mythologiques inconnus, et sont souvent attribuées à l'influence du Chaos. Bien sûr, nombre de grands artistes ont tenté de capturer l'essence de la présence de Sigmar dans leurs tableaux ou tissé des tapisseries inspirées des merveilles historiques d'une période importante. Ces œuvres sont toujours regardées avec la plus grande admiration. Mais l'étrange et l'inhabituel, les œuvres qui ne correspondent pas au monde réel, sont des produits du Chaos.

Quelques œuvres célèbres

Fort heureusement, les œuvres d'art liées au Chaos sont rares et elles le deviennent chaque jour un peu plus grâce à l'action des répurgateurs et des cultes officiels de l'Empire. Au-delà des frontières du royaume de Sigmar, les gouvernements des autres nations se montrent beaucoup moins attachés à la recherche de ces objets afin de les détruire. Ainsi, pour qui sait où chercher, il y a toujours des objets de valeur à récolter pour ceux qui se mêlent de démonologie.

Un Macabre Festin, de Girardi del Vors

Il s'agit d'un tableau vieux de plus de cinq siècles et on dit que ce serait la dernière œuvre peinte par le célèbre peintre estalien Girardi del Vors. Durant toute sa carrière, celui-ci fut renommé pour ses portraits, dans lesquels il parvint à capturer l'essence de la culture et de la société estaliennes, et ses paysages, qui immortalisent la beauté époustouflante des campagnes de son pays. Del Vors ne manquait pas de talent, mais son style n'était pas assez sophistiqué pour lui assurer une réputation au-delà des frontières de sa terre natale.

Un Macabre Festin est un tableau tout à fait singulier, très différent de tout ce que del Vors a jamais produit. C'est pourtant grâce à cette œuvre qu'il est demeuré dans les mémoires bien plus longtemps que ne le justifie son œuvre. On connaît de nombreux récits des derniers jours de del Vors et des événements de sa vie au moment de la création du tableau. Certains éléments varient d'une histoire à l'autre, mais une chose est avérée : del Vors l'a créé après avoir appris l'infidélité de sa femme.

«C'est qu'des sornettes. Pourquoi dépenser du bon argent pour les cochonneries d'quelqu'un d'autre? J'ai pas l'usage de ce genre de bêtises alors qu'j'ai tous ces marmots braillards à nourrir. D'la peinture? Et puis quoi encore?»

—Saül de Wurzen, paysan

«Ici, à Nuln, l'art n'est pas seulement réservé à la décoration; c'est l'expression de notre attachement à la beauté et à ce qu'il y a de meilleur dans l'existence. Même les pauvres décorent leurs masures avec quelque chose, un dessin ou une image destiné à stimuler l'imagination et à l'entraîner au-delà des conditions de leur présent. Selon moi, l'art fait partie intégrante de notre compréhension de l'expérience humaine.»

—Luigi Marcosso, marchand tiléen

Dans les mémoires de son fils, del Vors est décrit comme un mari particulièrement fidèle et amoureux, ce que confirment les innombrables portraits qu'il a peints de son épouse bien-aimée. Hélas, son modeste succès d'artiste et ses maigres revenus incitèrent sa femme à rechercher d'autres hommes susceptibles de lui donner les choses qu'elle désirait. C'était le secret le moins bien gardé de la cité, mais del Vors ignorait résolument les commérages et s'accrochait à sa foi en l'inviolabilité de son mariage.

Il arriva que, dans les tout derniers jours de sa carrière, le peintre fut appelé au domicile d'un noble qui lui passa une très grosse commande : il devait exécuter les portraits de tous les membres de la famille. Ce travail allait enfin lui permettre de sortir sa femme et ses enfants du besoin et de leur offrir la vie confortable qu'ils méritaient. Il rentra chez lui en toute hâte, un jour plus tôt que prévu, et trouva sa chère épouse dans les bras de deux hommes. On dit qu'il perdit la raison sous le coup de la honte et massacra les trois amants à coups de couteau. En pleine crise de folie, il utilisa le sang et les autres fluides corporels de ses victimes pour peindre un tableau comme personne n'en avait jamais vu, en mettant toute sa rage, sa honte et son horreur dans chacun de ses coups de pinceau. Son seul fils survivant déclara qu'il avait fallu huit jours à son père pour terminer le tableau et que, sans que l'on sache comment, le sang ne sécha pas pendant toute cette période de manière à ce qu'il puisse terminer son œuvre. (Ce témoignage est quelque peu sujet à caution, néanmoins, car le jeune homme passa les quelques années suivantes dans un asile d'aliénés où il finit par mourir après s'être étouffé en avalant sa propre langue.) Quoi qu'il en soit, lorsque del Vors eut terminé son tableau et qu'il le regarda enfin, toute sa colère et sa haine désertèrent son âme en ne laissant qu'une coquille vide. Huit jours plus tard, il se pendit à la poutre maîtresse de sa maison.

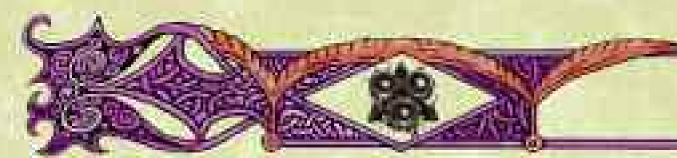
À première vue, ce tableau paraît relativement innocent, malgré ses couleurs insolites, un peu dérangeantes, entièrement dans les rouges et les bruns. Il mesure 1,80 m de long par 1,20 m de large et montre la famille de del Vors autour d'une table, partageant un repas. Toutefois, en l'examinant de plus près, on peut se rendre compte que chaque visage est déformé par la haine et que la nourriture n'a rien d'ordinaire, car elle est constituée de morceaux de corps humain. Derrière la scène, à travers la seule fenêtre visible, del Vors a représenté un champ de bataille sanglant où une foule de démons bondissant déchiquette les membres de la noblesse. Ce détail n'est visible qu'en examinant le tableau avec beaucoup d'attention et à l'aide d'une forte loupe. C'est une œuvre incroyablement réaliste et terriblement déstabilisante à contempler. De ce fait, ceux qui ont réussi à trouver le courage de le faire ne sont pas nombreux.

À la suite du suicide de del Vors, les autorités locales confisquèrent le tableau comme preuve du crime, mais il disparut très vite du caveau où il avait été entreposé. Le tableau a eu de nombreux propriétaires au fil des siècles, mais aucun ne l'a jamais conservé très longtemps : tous ceux qui entrent en contact avec cette œuvre deviennent fous et massacrent leur famille… c'est du moins ce que raconte la légende. Personne ne sait où il se trouve actuellement.

Comment utiliser *Un Macabre Festin*

Un simple coup d'œil au tableau ne produit aucun effet ; c'est lorsqu'on l'examine avec attention qu'il a le pouvoir de rendre fou celui qui le regarde. Si quelqu'un contemple le tableau pendant une minute

> *« L'art est l'ultime expression du Chaos. Et lorsque je parle d'art, je ne pense pas aux portraits burlesques que l'on peut voir dans toutes les demeures, ni aux scènes de paysage qui reproduisent les beautés de notre grand Empire. Non, je veux parler de ces tableaux qui prennent naissance dans l'imagination fiévreuse de malades mentaux, d'hommes et de femmes qui reproduisent les paysages pervers de leurs cauchemars. Ces œuvres sont le reflet du mal, du Chaos dans sa forme la plus pure. Ce qui n'existe pas dans notre monde provient des Royaumes du Chaos et celui qui laisse son imagination s'aventurer dans ce domaine obtient la damnation, aussi sûrement que s'il s'adressait directement aux Sombres Pouvoirs. »*
>
> —Gallo, répurgateur de Bechafen




au moins, les détails apparaissent alors clairement aux yeux de l'observateur. En récompense de sa curiosité, celui-ci revit la folie furieuse de del Vors. Il doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%), sous peine d'être plongé dans une rage aveugle, comme s'il possédait le talent Frénésie. La victime ne peut mettre fin à sa rage volontairement et celle-ci dure 1d10 heures ou jusqu'à ce qu'elle ait réussi à massacrer tous les membres de sa famille proche. Si le sujet est un adepte de Khorne et qu'il réussit son test de Force Mentale, il obtient une mutation aléatoire.

Les Bienheureux, de Hals

Cet antique tableau, une scène de jardin, est notoirement maléfique mais également très connu pour les pouvoirs magiques qu'on lui attribue. On prétend qu'il confère la vie éternelle à son propriétaire et il a fait l'objet de nombreuses recherches et de noires machinations. Cependant, comme c'est souvent le cas pour les œuvres liées au Chaos, les bénéfices que l'on peut retirer de sa possession ne sont jamais tout à fait ceux que l'on espère.

On ne sait pas grand-chose au sujet d'Hals, excepté le fait qu'il a produit un certain nombre d'œuvres basées sur des sujets mythologiques, qu'il illustrait par une imagerie aussi étrange qu'évocatrice. Ses tableaux ont rarement survécu jusqu'à l'époque moderne, essentiellement parce qu'ils outrepassent la mince frontière qui sépare les œuvres d'imagination de l'interprétation religieuse ; un bon nombre de ces œuvres ont été brûlées, y compris du vivant du peintre. On sait également de source sûre qu'Hals a rejoint ses peintures sur le bûcher après la création des *Bienheureux*, bien que l'œuvre elle-même ait inexplicablement échappé à la destruction.

Au cours des trois derniers siècles, *Les Bienheureux* a refait surface à plusieurs reprises, mais en chacune de ces occasions, son propriétaire a mystérieusement disparu. Ce détail n'a évidemment pas découragé les curieux et on peut même dire que cela n'a fait qu'intensifier l'aura mystique du tableau. En outre, l'œuvre a été citée dans un certain nombre de mémoires et de cours magistraux à l'université de Nuln, ainsi que dans le catalogue des œuvres mythologiques ; elle est donc bien connue dans les cercles artistiques.

La dernière fois que *Les Bienheureux* a ressurgi, c'était à Nuln, il y a plusieurs années. On pense que le tableau était alors en possession d'Otto Grubach, un marchand de la rue de l'Étain. Lorsque la nouvelle a commencé à filtrer, un aristocrate influent, le comte Romanov, bien connu pour l'intérêt qu'il portait aux substances exotiques et aux reliques étranges, a embauché un voleur pour dérober le tableau. Personne ne sait précisément ce qui s'est passé car tous les individus impliqués dans ce vol se sont volatilisés, y compris Herr Grubach, le voleur et Romanov. La seule chose certaine, c'est qu'au cours de la nuit où le vol a eu lieu, l'hôtel particulier des Romanov a entièrement brûlé. On ignore si le tableau a été détruit ou non.

Du fait qu'il n'existe plus aucun témoin vivant ayant vu ce tableau, tout ce que l'on sait à son sujet provient des écrits de ceux qui ont pu l'étudier dans le passé. Ces différents textes se contredisent les uns les autres sur la description de la scène. Parfois, ils ne mentionnent pas certains personnages ou bien ils en ajoutent de nouveaux. Néanmoins, la plupart s'accordent généralement à décrire une clairière en forêt, avec un petit étang au milieu. Plusieurs personnages plus ou moins dévêtus sont disposés dans et autour de l'étang. Autour



de ces libertins se trouvent également plusieurs démons à peau rouge, bizarrement disproportionnés, dans l'attitude de serviteurs. Ceux qui ont pu voir cette œuvre affirment que les personnages ont tous les yeux écarquillés d'effroi, bien qu'ils aient l'air satisfaits et confortablement installés. Quoi qu'il en soit, la plupart pensent qu'il ne s'agit que d'une croûte aux couleurs voyantes, une œuvre tout à fait mineure par comparaison avec les autres pièces de ce genre.

Comment utiliser *Les Bienheureux*

La simple vue de ce tableau provoque un malaise intense ; celui qui l'observe pendant plus de quelques secondes doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie. Mais il ne s'agit là que d'un effet secondaire tout à fait mineur. Si une goutte de sang entre en contact avec la toile, le tableau libère deux bêtes de Slaanesh (cf. **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos** pour plus de détails). Ces abominables créatures tentent de s'emparer du personnage. Si elles y parviennent, elles entraînent leur victime à l'intérieur du tableau, où celle-ci restera enfermée pour l'éternité, toujours consciente mais figée à jamais, condamnée à une immortalité d'immobilité à l'intérieur de ce tableau.

GRIMOIRES

Un grimoire est un très gros livre qui recèle toutes sortes de secrets relatifs aux arts de la magie. La plupart des grimoires contiennent des théories détaillées sur l'apprentissage et l'application de certains sorts, sans parler des réflexions personnelles de leur auteur sur la nature de la magie. Un grimoire sert parfois de journal à son auteur qui y consigne alors ses commentaires sur ses expériences et sur la meilleure manière d'utiliser la magie. Dans n'importe lequel de ces volumes, le plus important est sans conteste les rituels.

Les rituels sont des sorts complexes qui nécessitent des ingrédients rares. La mise en œuvre d'un rituel représente toujours un grand risque pour le magicien et réclame une intense concentration ainsi qu'une détermination sans faille. Dans la mise en œuvre de la plupart de ces sorts, le lanceur court des risques terribles au moindre faux pas et, souvent, la mort n'est pas le pire des maux qui puissent lui arriver.

Fort heureusement, les grimoires sont rares. La plupart des gens passent toute leur existence sans jamais voir un seul livre de magie authentique. Malgré leur rareté, ces recueils renferment un immense savoir et une puissance plus grande encore. C'est ainsi que ceux qui ont la chance (ou la malchance) de parvenir à s'en procurer un feront tout pour le conserver.

Dans leur grande majorité, les grimoires que l'on trouve dans le Vieux Monde sont des traités relatifs à la magie des couleurs, c'est-à-dire celle qu'utilisent les magisters impériaux. On les considère

comme des objets d'une valeur inestimable et ils sont conservés dans les grandes bibliothèques d'Altdorf, bien rangés dans un labyrinthe d'étagères et de tables, enfermés derrière une lourde porte métallique gardée par des sentinelles fidèles et dévouées. Certains prétendent même que plusieurs des volumes utilisés par les Collèges de Magie seraient de la main de Teclis en personne.

Cependant, il existe également des grimoires de magie qui abordent de bien plus sombres sujets et permettent d'accéder à des connaissances interdites dont la plupart n'ont jamais été dévoilées. Ces ouvrages explorent les arcanes de la nécromancie ou, pire encore, de la démonologie. Les répurgateurs et les serviteurs de Sigmar, de Verena et de Morr fouillent sans relâche les provinces de l'Empire pour retrouver ces livres impies, dans le seul but de les détruire ou, si cela se révèle impossible, de les enfermer en lieu sûr.

Quelques grimoires interdits légendaires

Les grimoires sont des livres dangereux par le savoir qu'ils renferment. Certains contiennent d'inquiétantes révélations sur les processus de la magie noire ou des traités fort révélateurs sur la nature du Chaos, tandis que d'autres offrent le moyen d'apprendre à maîtriser les domaines de la Nécromancie ou du Chaos. Si la plupart sont détruits lorsqu'ils sont découverts, certains échappent tout de même à la destruction car ils sont trop précieux pour finir dans les flammes. À ce titre, un bon nombre des ouvrages les plus blasphématoires sont conservés dans les chambres fortes des sous-sols du temple de Sigmar, à Altdorf, ou dans d'autres bastions disséminés de par l'Empire. De temps à autre, l'un de ces volumes disparaît pour aboutir entre de mauvaises mains.

Le Recueil des Divinations célestines

On pense qu'il s'agit là des paroles qui anéantirent l'âme du Templier qui devait devenir Archaon, Seigneur de la Fin des Temps. Ce journal imprégné de corruption contient les écrits d'un visionnaire et d'un devin fou connu sous le nom de Nécrodomo l'Insensé. La plupart de ceux qui ont étudié ce recueil sont incapables de décrire précisément ce qu'il contient car le texte n'est pas ordonné de manière logique et parfois l'auteur abandonne son sujet à la fin d'un paragraphe pour en aborder un nouveau dans les lignes qui suivent. Seul un esprit dérangé peut réellement espérer percevoir la signification ou le but de ce grimoire.

Nécrodomo prétend révéler les secrets de l'univers, en décrivant les événements qui ont déclenché l'effondrement de la Porte du Chaos et le cataclysme qui doit par conséquent s'abattre sur le monde. Il dévide également toutes sortes d'affirmations blasphématoires au sujet des dieux, en leur substituant les dieux du Chaos et en amalgamant tous les dieux, suivant la théorie que toutes les essences divines ne sont que les reflets de l'expérience humaine. En outre, il définit les schémas qui régissent les mouvements et les ambitions des hordes du Chaos et prédit que la fin des temps viendra par l'intervention d'un champion des ténèbres qui ne connaîtra pas d'égal.

> *«Ça? Vous dites que ça, c'est un livre de magie? Ça par exemple! Par le divin Sigmar, ça fait un bail que j'm'en sers comme planche à découper!»*
>
> —Anna de Grottenburg
>
> *«J'ai toujours dit qu'les livres, c'était mauvais. Ça vous met des idées bizarres en tête, vrai d'vrai. Ça vous fait rêver d'coins pas normaux et d'gens encore moins normaux. J'ai jamais permis à un livre d'rentrer cheu moi. La dernière fois qu'mon gamin m'a ramené un tas d'papiers à la maison, il a passé à deux doigts d'la mort tellement que j'l'ai battu comme plâtre. L'a dit qu'y voulait s'en servir comme allume-feu. Imaginez l'travail! Tous ces fantômes qui s'libèrent du papier et qui foutent le camp dans la nature! Ah! Il a bien compris sa leçon, j'vous l'dis. Vous avez parlé à Mikel? On raconte qu'c'est un mutant. J'ai pas d'mal à l'croire, avec c'te bosse et tout ça...»*
>
> —Johans le Crieur

Bien que ce livre soit terriblement dangereux, la plupart des érudits le sous-estiment et n'y voient que les divagations d'un esprit malade. Il est pourtant intéressant, dans la mesure où il permet d'avoir un aperçu des croyances et du caractère des serviteurs du Chaos. La plupart des gens pensent que ce recueil se trouve toujours dans les chambres fortes du temple de Sigmar d'Altdorf, mais certaines personnes soupçonnent qu'il a été volé. Les Templiers, toujours vigilants, s'efforcent d'étouffer dans l'œuf ce genre de rumeurs.

Comment utiliser le *Recueil des Divinations célestines*

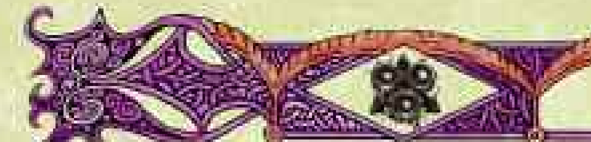
Un simple coup d'œil à ce volume ne présente aucun danger et, d'ailleurs, cela ne révèle rien de particulier. En revanche, si vous l'étudiez avec attention dans l'espoir de comprendre quelque chose au curieux mélange de prophéties et de galimatias qu'il renferme, si vous tentez de faire le tri dans ce texte absurde pour en extirper des pépites de vérité, vous pouvez sombrer dans la folie. Chaque jour passé à examiner ce texte, le lecteur doit réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%). En cas d'échec, il gagne 1 point de Folie. Ce serait sans doute suffisant pour décourager la plupart des gens de l'examiner, mais les illustrations et les phrases du recueil obsèdent tellement le lecteur qu'il éprouve un irrésistible désir de continuer son étude. S'il veut s'arrêter de lire, le PJ doit réussir chaque jour un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour s'abstenir de continuer. Sept tests réussis permettent de se libérer de la fascination exercée par ce livre. Le personnage a terminé sa lecture dès qu'il a gagné 6 points de Folie. Il en comprend alors parfaitement le sens. Pour finir, Guerrier du Chaos devient un débouché de carrière permanent pour ce personnage.

Le Catalogue de Chair

Écrit par l'infâme démonologue Adel Alsden de Wolfenburg, il y a près de deux cents ans, cet ouvrage exsude littéralement la malveillance à l'état pur. Sa couverture, un étrange cuir rouge couvert de poils raides et noirs, est tiède au toucher et semble palpiter sous la main. Les pages sont faites de peau humaine et le texte est écrit dans une encre obtenue à partir d'un répugnant mélange de sang humain et de poussière de malepierre. En lisière de la vision périphérique du lecteur, le texte semble parfois ondoyer et se convulser sur les pages.

S'il faut en croire les répurgateurs qui traquèrent ce magister noir et le condamnèrent au bûcher, Adel était obnubilé par les démons et les créatures de cette espèce, au point de consacrer sa vie à la compilation d'un catalogue complet de leurs différentes formes. Chaque article est accompagné d'une illustration admirablement réalisée, montrant toutes les abominations évoquées dans cet ouvrage. On pense généralement qu'Adel a dessiné les démons d'après nature, après les avoir invoqués depuis les Désolations du Chaos. En réalité, il les a incorporés aux pages grâce au sang de halflings sacrifiés (une race connue pour sa résistance naturelle au Chaos) afin d'avoir la certitude que ces créatures seraient correctement assujetties au livre. Au total, le *Catalogue de Chair* contient à peu près 200 articles.

Alsden était un sorcier très puissant, qui n'aurait probablement jamais été arrêté s'il ne s'était produit un incident lors de l'une de ses invocations. Au terme d'un rituel particulièrement détestable, destiné à faire paraître un puissant démon exalté, il ne se passa rien. Le sorcier regarda à l'intérieur de l'octogramme qu'il avait utilisé pour conjurer le monstre, mais la figure était vide… ou du moins le paraissait-elle. Tandis qu'il revoyait minutieusement son rituel afin de s'assurer qu'il n'avait commis aucune erreur, la halfling qu'il avait utilisée comme sacrifice et qui gémissait encore, gisant dans son sang qui finissait de s'écouler sur le sol, tendit la main vers le mélange de poudre d'argent, de malepierre et de sang qui constituait le cercle de confinement hermétique. Elle brisa le cercle du bout du doigt, libérant ainsi l'essence qui y était emprisonnée. Le sorcier espérait invoquer un puissant démon et c'était bien ce qu'il avait fait. Mais la puissance de





ce démon ne résidait pas dans sa taille ou dans sa force, mais plutôt dans sa capacité à dévorer l'esprit de ses victimes. Il n'était pas plus gros qu'un grain de poussière. Il s'attacha à la base du cou du démonologue et se logea dans son épine dorsale. Là, comme une tique, il commença à se gorger des fluides vitaux du sorcier, grossissant de plus en plus à mesure qu'il buvait sa vie. Quelques instants après avoir été parasité par le démon, Adel s'effondra sur le plancher, l'esprit envahi de visions terrifiantes, secoué de convulsions d'agonie tandis que la chose buvait tout son content. Avant que le démon n'ait pu terminer son repas, les répurgateurs qui étaient sur la piste d'Alsden firent irruption dans la pièce dans l'intention de l'arrêter. Craignant d'être découvert, le démon, tout gluant et enflé, se détacha de son hôte et traversa le parquet en ondulant comme un serpent en direction du codex des démons d'Alsden. Il s'enroula autour de la couverture et se fondit dans le livre pour s'y cacher en attendant de trouver un nouvel hôte à tuer.

Les répurgateurs jugèrent immédiatement le sorcier et le brûlèrent dans l'heure, puis ils se préparèrent à incinérer également le contenu de ses appartements. Pendant qu'ils empilaient les instruments et l'arsenal blasphématoire du sorcier sur un bûcher arrosé d'huile, le livre se dégagea de la pile et alla se dissimuler dans une carriole qui attendait non loin de là. Il n'a pas été retrouvé à ce jour, bien qu'il refasse surface de temps à autre, tous les vingt ans à peu près. À chaque fois, lorsque la rumeur de sa réapparition parvient aux oreilles des Templiers de Sigmar, tous se précipitent à sa recherche afin de le détruire car ils soupçonnent qu'il s'agit là de l'un des livres les plus dangereux du Vieux Monde.



Comment utiliser le *Catalogue de Chair*

Le *Catalogue de Chair* est une incroyable encyclopédie de toutes les choses démoniaques. Chacune de ses pages est consacrée à une nouvelle horreur sortie de la sinistre imagination des Puissances de la Corruption. Les personnages qui utilisent ce livre comme ouvrage de référence peuvent effectuer des tests de Connaissances académiques (démonologie) comme s'ils possédaient cette compétence. Ceux qui la possèdent déjà bénéficient d'un bonus de +20% à ces mêmes tests. En outre, on dit que ce grimoire renferme les véritables noms de 66 démons (pour en savoir plus, référez-vous au **Chapitre XIX: Les maîtres du Chaos**).

Ce livre recèle d'immenses connaissances, mais il n'est pas sans risque de l'utiliser. Le simple fait de le manipuler peut éveiller le démon. Le feuilleter revient presque certainement à provoquer des résultats catastrophiques. À chaque heure, ou fraction d'heure, passée à manier le livre, il existe 10% de chances pour que le démon reprenne conscience. Lorsque cela se produit, il se dissocie du grimoire et essaye de s'attacher à sa victime potentielle. Utilisez le profil suivant pour cet étrange démon.

– LE DÉMON DU CATALOGUE –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	28%	38%	44%	12%	32%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	2	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Effrayant
Règles spéciales :
- *Adhérence :* si le démon du *Catalogue* touche son adversaire et lui inflige des dommages, il s'attache automatiquement à sa cible.
- *Paralysie* : une fois le démon du *Catalogue* attaché à sa victime, celle-ci doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être paralysée durant 3 rounds. À la fin de cette période, la victime doit tenter un nouveau test ou rester paralysée pendant les 3 rounds suivants.
- *Parasite* : à chaque round durant lequel le démon du *Catalogue* parvient à rester attaché à son hôte, il draine –1d10% à la caractéristique d'Endurance de sa victime et ajoute le résultat à sa propre valeur d'Endurance. Si le démon parvient à amener son hôte jusqu'à 0% en Endurance, la victime meurt, vidée de toute substance. Si l'Endurance du démon vient à dépasser les 100%, il explose dans un déluge de sanie et de matières corrompues. Utilisez le grand gabarit. Tous les personnages situés à l'intérieur de ce gabarit doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'obtenir une mutation.

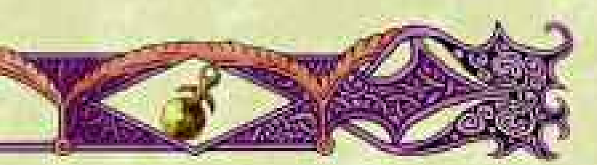
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : morsure
Perspective d'Éradication : Assez facile

«On ne peut nier que Magnus n'avait que le bien de l'Empire en tête. Et je suis bien le premier à dire que les magisters sont de puissants alliés sur les champs de bataille. Bon sang, c'est sûr que sans eux on n'aurait pas réussi à vaincre Archaon et ses abominations. Mais... il y a un mais... ce n'sont pas des gens normaux et il vaut mieux qu'ils aient rien à faire avec nous autres croyants ordinaires. Toutes ces absurdités magiques et leurs bouquins bizarres, là, les grimouères, c'est ça? Eh ben moi j'dis qu'ils devraient rester dans leur monde et nous dans l'nôtre.»

—Franz, cordonnier et ancien soldat

«Le véritable danger pour l'Empire, ce ne sont pas les magisters et leurs institutions. C'est l'ignorance. Les gens du commun ne peuvent même pas imaginer la puissance que nous manipulons et à chaque fois qu'ils se méprennent sur un jeune talent en le prenant pour un envoûteur ou un mutant, ils affaiblissent notre grande nation. Je veux bien admettre que le couperet de l'ignorance a deux tranchants. Un trop grand nombre de membres de nos ordres ont versé dans l'interdit pour avoir voulu comprendre les plus grands secrets de la haute magie. Sans le savoir et la formation, ces sortes de pratiques se terminent toujours en tragédie.»

—Corbius, sorcier du collège Flamboyant



Le Codex de l'Ineffable Damnation

Le *Codex de l'Ineffable Damnation* est un très ancien traité sur les divers moyens de maîtriser le Chaos ; c'est également un ouvrage très recherché des amateurs. Dans ses pages impies sont consignés des enseignements sur la manière d'obtenir la puissance par le sacrifice des humains, ainsi qu'un certain nombre de dangereux rituels, des conseils pour l'utilisation de la malepierre, des informations sur les suppôts du Chaos et un guide pratique sur la création des cultes. L'auteur de ce livre nous est inconnu, mais chacune de ses pages est richement illustrée d'enluminures blasphématoires et perverses.

Le dernier propriétaire connu de cet ouvrage était un certain Hans Kreig, un petit bonhomme insignifiant et relativement inoffensif qui avait échoué à ses études d'apprenti sorcier avant de devenir collectionneur de livres. Bien qu'il ne possédât aucun talent pour la magie, cela ne l'empêchait pas de se passionner pour ce sujet. Aussi, parallèlement à son emploi de bureaucrate pour le gouvernement local, s'était-il créé une bibliothèque de livres de magie de toutes sortes. Ce genre de centre d'intérêt ne devait pas manquer de susciter la curiosité des autorités, qui n'apprécient guère l'usage de magie officieuse. Malgré tous les efforts de Kreig pour dissimuler ses précieux manuscrits, il savait que les répurgateurs étaient sur ses talons. Il ne craignait pas tellement le bûcher, mais il était anxieux pour sa collection.

Sentant le collet se resserrer, Kreig se faufila hors de son bureau, un jour en début d'après midi, et rentra subrepticement chez lui en trouvant le moyen d'échapper à la vigilance des hommes en noir qui surveillaient l'immeuble où il habitait. Une fois seul, Hans se mit à examiner sa collection avec amour. Il prit son trésor le plus précieux, un grimoire écrit de la main de Teclis deux siècles auparavant, qu'il avait volé à son ancien Collège de Magie avant de le quitter. En dessous de ce livre, il en trouva un autre qu'il n'avait jamais vu. Ce livre-ci était recouvert de cuir noir et au milieu de sa couverture usée était incrusté un véritable crâne pourvu de cornes, en relief et bien visible. Hans n'avait pas la moindre idée de l'endroit d'où pouvait provenir cet ouvrage ; il ne se souvenait pas de l'avoir acheté et, au vu de sa sinistre apparence, il n'en aurait sûrement pas voulu s'il était tombé dessus par hasard. Pourtant, il devait bien l'avoir trouvé quelque part. Incapable de résister à sa curiosité, il ouvrit le grimoire et commença à le lire.

Trois jours plus tard, les répurgateurs enfoncèrent la porte de son appartement. Ce qu'ils trouvèrent défie l'imagination. Kreig avait disparu. À sa place, ils découvrirent un énorme sac de chairs boursouflées dont le corps sphéroïde était couvert de tentacules. Remplis de terreur, neuf yeux larmoyants se tournèrent vers les intrus et l'énorme masse s'agita et produisit des vents par divers orifices en tentant de reculer pour leur échapper. Les répurgateurs tuèrent la créature, confisquèrent les livres et brûlèrent le bâtiment jusqu'aux fondations afin de purifier l'endroit de sa corruption.

Comment utiliser le *Codex de l'Ineffable Damnation*

Le *Codex de l'Ineffable Damnation* a beaucoup à offrir aux adeptes du Chaos en herbe. Dans ce livre, vous trouverez toutes sortes de terribles secrets, tels que la description de divers rituels et des recommandations complètes et détaillées sur la manière de créer un culte de toutes pièces. En outre, il propose des conseils techniques pour parvenir à assujettir un familier du Chaos, pour conjurer des démons et toutes les instructions nécessaires pour apprendre à lancer des sorts de diverses origines. Il faut 30 jours pour étudier ce livre à fond. Au terme de cette période, le PJ peut prétendre aux débouchés de carrière suivants : Acolyte du Chaos, Guerrier du Chaos et Malédictor.

La lecture de ce grimoire fait toutefois peser une lourde menace sur celui qui ose l'ouvrir. En effet, chaque page du livre est enduite de poudre de malepierre. Tous les trois jours, durant la période passée à l'étudier, le lecteur doit réussir un test d'Endurance Assez facile (+10%). En cas d'échec, il obtient aussitôt une mutation.

Le *Liber Malefic*

Le *Liber malefic* fut écrit par Marius Hollseher, un humble scribe sigmarite qui, plus tard, devint répurgateur et se montra si diligent et si fanatique dans l'accomplissement de son devoir de destruction du Chaos qu'il est révéré comme un héros par certains de ses confrères. Alors qu'Hollseher avait tout juste vingt ans, il succomba à une mystérieuse fièvre qui le plongea dans le coma et le força à s'aliter pendant presque un mois. Juste au moment où les guérisseurs s'apprêtaient à mettre miséricordieusement fin à ses souffrances en lui défonçant le crâne, Hollseher s'éveilla de son coma en hurlant et en se débattant. Sa maladie semblait guérie et Hollseher se mit à débiter une histoire extravagante, décrivant d'horribles endroits qu'il prétendait avoir visités dans une sorte de voyage onirique. Au début, le grand prêtre de Sigmar local craignit qu'il ne faille « purifier » le jeune homme à cause de ces affreuses visions, mais il revint sur sa décision en voyant qu'Hollseher était clairement dégoûté par ce qu'il avait vu et paraissait exempt de toute souillure chaotique. Au cours de l'année suivante, le jeune scribe famélique devint un répurgateur au cœur de pierre ; ses visions des Royaumes du Chaos l'avaient rendu extrêmement perspicace face au mensonge et à toutes les sortes de tromperies.

Au cours de sa convalescence, Hollseher consigna ce qu'il avait vu en rêve dans ce qui devait devenir le *Liber Malefic*, un guide, en quelque sorte, des endroits terrifiants et légendaires qui existeraient, selon les rumeurs, dans les Désolations et les Royaumes du Chaos. Ses détracteurs affirment que les descriptions d'Hollseher sont fantaisistes, farcies d'allégories et d'hyperboles ; dans son introduction, cependant, celui-ci insiste beaucoup sur le fait qu'il décrit les choses exactement telles qu'il les a vues. Le contenu du *Liber Malefic* est si terrifiant qu'il est insupportable pour la plupart des lecteurs ; en conséquence, les prêtres

Exemple de rituel extrait du *Codex de l'Ineffable Damnation*

La distillation d'âme hurlante

Type : occulte
Langage mystique : démoniaque
Magie : 2
XP : 200
Ingrédients : un bol de votre propre sang, un poignard sacrificiel enduit d'excréments humains et une victime sacrificielle humaine. L'humain doit être nu et avoir le corps entièrement peint de symboles sacrilèges et de runes invoquant les différents noms de Tzeentch.
Conditions : vous devez renoncer à toute utilisation de la magie, de quelque sorte qu'elle soit, pendant 8 heures, et vous être abstenu d'absorber des boissons alcoolisées ou des stimulants pendant 1 semaine.
Conséquences : en cas d'échec au jet d'incantation, la vision des Royaumes du Chaos qui vous apparaît fait vaciller votre santé mentale. Vous gagnez 1d10 points de Folie.
Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 heure
Description : la réussite de ce rituel vous permet d'arracher son âme à la victime sacrificielle, tuant le sujet du même coup. L'âme ainsi capturée hurle et se lamente, horrifiée par ce qu'elle vient de subir. Vous pouvez alors la concentrer en une balle d'ectoplasme dégoulinant. Elle peut demeurer dans cet état à demi solide pendant un nombre de semaines égal à votre caractéristique de Magie. À tout moment durant cette période, vous pouvez utiliser cette âme condensée comme ingrédient particulier à ajouter à l'un de vos sorts. Vous pouvez alors lancer un dé supplémentaire au jet d'incantation et le substituer à n'importe lequel de vos dés habituels.



Rituel du *Liber Malefic*

Voici l'unique rituel que l'on peut trouver dans ce grimoire impie.

Les pérégrinations oniriques de l'anima

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 1
XP : 100
Ingrédients : votre corps doit être entièrement nu et couvert de la tête aux pieds de symboles occultes peints à l'aide d'une encre faite de votre propre sang mêlé à d'autres ingrédients onéreux (20 co).
Conditions : ce rituel doit être réalisé immédiatement avant le coucher du lanceur de sort. Celui-ci doit dormir à l'intérieur d'un cercle dessiné avec du sang provenant d'un adepte du Chaos. L'utilisation de sang de démon confère un bonus d'ingrédient de +2 au jet d'incantation.
Conséquences : en cas d'échec au jet d'incantation, vous êtes exposé à toute la furie des Royaumes du Chaos. Vous gagnez aussitôt 1d10 points de Folie.
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 heure
Description : la réussite de ce rituel permet à votre esprit de se dissocier de votre corps et de traverser la barrière nébuleuse qui sépare les Désolations du Chaos des Royaumes du Chaos. Vous ne pouvez visiter que les sites légendaires décrits au **Chapitre XVI : Par-delà les Désolations du Chaos** et vous gagnez aussitôt 3 points de Folie. Vous voyagez sous une forme intangible, êtes immunisé contre toutes formes de dommages (excepté la folie) et pouvez voler aussi vite qu'un faucon. En plus de découvrir des informations de première main sur ces contrées, vous bénéficiez également d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances académiques (démonologie).

de Sigmar en ont fait exécuter des copies abrégées qui servent de manuels d'instruction destinés à préparer les futurs répurgateurs aux horreurs du Chaos auxquelles ils pourraient être confrontés.

Le véritable *Liber Malefic* est un énorme volume pesant près de huit kilos et ne mesurant pas moins de soixante centimètres de haut. Sa couverture est en bois noir, sans ornements, et le titre, autrefois écrit en lettres d'or, est aujourd'hui à peine lisible. La simplicité de son apparence extérieure est en complète contradiction avec les extraordinaires illustrations et la somptueuse calligraphie que l'on découvre à l'intérieur.

Comment utiliser le *Liber Malefic*

Il existe deux versions différentes du *Liber Malefic*. La plus commune se présente sous forme de copies abrégées et expurgées et sert de livre de référence à la plupart des répurgateurs, des prêtres sigmarites et, en général, à tous ceux qui traquent le Chaos dans le but de le détruire. On y trouve une description sommaire de quelques-uns des lieux légendaires situés dans les domaines des Quatre Souverains Impurs du Chaos et un aperçu de ce qui y « vit » et des horreurs qu'on y rencontre. Ce sont de petits livres d'aspect relativement insignifiant, dépourvus des images et des enluminures hallucinantes et propres à faire vaciller la raison qui sont incluses dans le texte original. Si un PJ se plonge dans l'étude du texte abrégé, il doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 1 point de Folie. Une fois ce test effectué, le PJ bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances académiques (magie), applicable uniquement dans le cas où le PJ posséderait déjà cette compétence.

Le texte original du *Liber Malefic* est bien plus révélateur et aussi beaucoup plus dangereux. Les effroyables illustrations de ce grimoire sont capables d'ensorceler le lecteur, même inattentif, et de l'attirer sous son emprise. À chaque jour passé dans la contemplation de ce texte, il doit réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) sous peine de gagner 1 point de Folie. S'il essaye de s'abstenir, le personnage doit réussir chaque jour un test de Force Mentale Difficile (–20%) pour résister au désir de se replonger dans sa lecture. Il doit réussir sept tests pour rompre cette fascination. Une fois qu'il a terminé sa lecture, le PJ reçoit un bonus de +30% à sa compétence de Connaissances académiques (magie). Il est également frappé de l'un des troubles mentaux décrits dans les sites légendaires du **Chapitre XVI : Par-delà les Désolations du Chaos**. Le *Liber Malefic* ne renferme qu'un seul rituel (cf. encadré ci-dessus).

Le Tome de la Corruption

Il y a une centaine d'années, Hrodbert du Hochland se mit en tête de rédiger le mémoire qui ferait autorité sur le sujet du Chaos. C'était un sorcier de grande réputation et il crut, peut-être naïvement, qu'il serait capable de mener une étude approfondie sur la nature du Chaos et de ses zélateurs tout en conservant sa santé mentale et sa pureté d'âme. En dépit des protestations et des mises en garde de ses collègues,



MÉTHODE RAPIDE POUR LA DÉCOUVERTE DES ARTEFACTS DU CHAOS

Pour ceux qui savent où regarder, les instruments du Chaos sont presque partout. Des symboles religieux en malepierre sculptée peuvent être enterrés dans le sol ; un infâme opuscule peut se trouver dissimulé dans les étagères du fond d'une échoppe de bouquiniste, où il attend depuis des années, couvert de poussière et de toiles d'araignées. Il faut seulement savoir où chercher et poser les bonnes questions. Naturellement, il y a des gens qui prêtent l'oreille, à l'affût des requêtes inhabituelles. Il est donc préférable de se montrer discret.

On part du principe que tous les objets liés au Chaos sont Très rares. C'est au MJ de déterminer si un objet spécifique est présent dans une communauté. Si les personnages recherchent un objet particulier, ils doivent parvenir à trouver une personne qui sache quelque chose au sujet de cet artefact, ce qui les mènera peut-être à l'endroit où se cache celui-ci.

Pour découvrir un artefact ou en entendre parler, un PJ doit réussir 1d10/2 tests de Commérage opposés à une difficulté déterminée par la taille de la communauté dans laquelle il le cherche (voir la **Table 5-1 : degré de disponibilité des artefacts du Chaos**). Chaque test de Commérage représente une journée d'enquête. Si le PJ manque son test de 20% ou plus, il attire malencontreusement l'attention au cours de ses investigations et risque de recevoir la visite des répurgateurs locaux.

TABLE 5-1: DEGRÉ DE DISPONIBILITÉ DES ARTEFACTS DU CHAOS

Population	Artefact particulier*	Artefact quelconque*
Moins de 100	À la discrétion du MJ	À la discrétion du MJ
Moins de 1 000	Très difficile (–30%)	Assez difficile (–10%)
Moins de 10 000	Difficile (–20%)	Difficile (–20%)
10 000 et plus	Très difficile (–30%)	Très difficile (–30%)

* En supposant qu'il y ait un objet de cette nature à trouver. Il est plus ardu de localiser ce genre d'artefact dans les communautés les plus importantes car ils y sont mieux dissimulés.

comme des propositions suppliantes de certains pour lui prêter main-forte, Hrodbert se mit en devoir d'élaborer son mémoire tout seul.

Il commença par étudier la nature du Chaos à l'intérieur de l'Empire, en enquêtant sur un certain nombre de cultes et de sectes et en se penchant sur la question de la mutation. Il élabora d'incroyables listes recensant toutes les mutations jamais vues sur le territoire du royaume. Ayant le sentiment que ces informations étaient insuffisantes, il s'efforça de comprendre l'espèce des hommes-bêtes. Il dépensa des fortunes à embaucher des mercenaires afin de traquer et de lui ramener des spécimens et de longues heures à disséquer les créatures capturées en notant toutes ses observations sur leurs caractéristiques. Ce faisant, il entreprit également de faire l'inventaire des mythes ruraux et des légendes, convaincu que, d'une façon ou d'une autre, les monstres légendaires devaient avoir une relation avec les hommes-bêtes des forêts.

Il produisit finalement une œuvre impressionnante et ses amis pensèrent qu'il en avait terminé. La tâche était accomplie, n'est-ce pas ? Il avait défini le Chaos et ses effets sur les territoires des hommes. Hochant la tête et souriant d'un air las, Hrodbert acquiesça. Mais en vérité, il ne voulait pas s'arrêter là. Car, voyez-vous, au fil de ses recherches, le Chaos s'était insinué dans son âme et l'avait peu à peu attiré vers le cœur de la corruption. S'il faut en croire les rumeurs, il aurait signé un pacte avec le Grand Corrupteur afin d'accroître son savoir, mais le démon se retourna contre lui et en fit son esclave. Certains disent qu'il partit quelques semaines après vers les Désolations du Chaos, dans l'intention d'explorer cette redoutable contrée et d'en apprendre plus sur ses peuplades et leurs coutumes. On pense qu'il arriva jusqu'à la frontière même des Royaumes du Chaos en compagnie de son assistant, Erich, mais ce ne sont que des spéculations.

En fin de compte, Hrodbert ne revint jamais. On n'entendit plus jamais parler de lui, pas plus que de son assistant. Il ne resta de lui que son mystérieux manuscrit. Celui-ci pullulait d'erreurs, de divagations et de mensonges éhontés et il semblait que le magicien avait gaspillé son existence. On archiva le livre dans la bibliothèque de l'une des relations d'Hrodbert et on s'empressa de l'oublier. C'est du moins ce que l'on dit. Le livre fut surnommé *Tome de la Corruption* et se révéla extrêmement précieux pour tous ceux qui désiraient découvrir les plus grands secrets du Chaos. Peu après la réapparition du livre, il fut volé et transcrit par des copistes pour être distribué à de nombreux cultes et à des criminels en liberté dans l'Empire. C'est un guide d'une valeur inestimable, mais il a la réputation de rendre fous ceux qui le lisent.

La plupart des copies de ce livre se présentent sous une forme assez grossière : des pages de vélin liées ensemble par des lanières de cuir. L'original a été déchiré en plusieurs parties pour mieux échapper aux recherches de ceux qui voudraient le détruire. Aujourd'hui, ces fragments sont disséminés dans tout le Vieux Monde et on dit qu'un certain Kristoff de Praag s'efforce de les retrouver afin de reconstituer ce grimoire blasphématoire.

Comment utiliser le *Tome de la Corruption*

Ce grimoire recèle une mine de renseignements sur le Chaos sous toutes ses formes. Lorsqu'il est utilisé comme livre de référence, il confère un bonus de +10% aux compétences Connaissances académiques (démonologie), Connaissances académiques (magie), Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre) et Sens de la magie. En outre, les utilisateurs de ce livre peuvent utiliser le talent Magie noire même s'ils ne le possèdent pas au départ.

Naturellement, la lecture de ce livre n'est pas sans conséquences. À chaque utilisation, le lecteur doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.

ICÔNES ET RELIQUES

L'une des raisons pour lesquelles il est si difficile de découvrir et de détruire les artefacts du Chaos est qu'ils se présentent sous une multitude de formes différentes. Un doigt desséché peut receler autant de pouvoir, sinon plus, qu'un grimoire maudit ou une once de malepierre. Les cultistes et les autres émissaires des Sombres Pouvoirs utilisent toutes sortes de focalisateurs et d'instruments pour se fortifier dans leurs campagnes de conquête du Vieux Monde.

Quelques icônes et reliques

Généralement, on trouve les icônes et les reliques entre les mains de puissants personnages du Chaos. Étant donné le pouvoir de ces artefacts, leurs propriétaires rechignent fréquemment à s'en séparer une fois qu'ils ont eu la bonne fortune d'en trouver un… le meurtre est donc le moyen de transmission le plus commun entre individus de cet acabit. Vous trouverez ci-dessous la description du type de reliques que l'on peut rencontrer dans le Vieux Monde.

L'Œil de Morkar

Morkar l'Unificateur rallia les hordes du Chaos sous sa bannière et déclencha une guerre effroyable dont le souvenir perdure encore de nos jours : la Grande Guerre contre le Chaos. Morkar était un puissant champion du mal et de la destruction qui prit le commandement de serviteurs appartenant aux quatre dieux du Chaos pour les conduire vers le cœur du Kislev où ils affrontèrent Magnus le Pieux et ses alliés.



Morkar était sur le point de percer une brèche dans les défenses de l'Empire, mais il fut vaincu sur la toundra battue par les vents du Kislev. Son armée fut démantelée aux portes de la capitale et il dut battre en retraite vers les terres infernales d'où il était venu.

Au cours du dernier affrontement entre Magnus et Morkar, on dit que le champion de l'Empire balafra le visage du seigneur du Chaos d'un coup d'épée et lui arracha un œil. Tandis que Morkar et Magnus bataillaient, un infâme démon s'empara de l'organe sanguinolent et s'enfuit du champ de bataille afin de sauvegarder ce vestige. Au cours de la déroute des armées du Chaos, le démon emporta l'œil en Ostland où il le transmit à un loyal cultiste de Tzeentch.

Au fil des décades, l'Œil de Morkar a bien souvent changé de mains ; il a voyagé jusqu'à Middenheim, Altdorf et même jusqu'à Talabheim. Il a bien failli être détruit dans cette dernière cité, il y a cinq ans, lorsqu'un groupe de héros est parvenu à déjouer le complot d'un culte qui voulait tuer la Comtesse Elise. Mais, sans que l'on sache comment, il s'est volatilisé et on ne l'a pas revu depuis.

Comment utiliser l'Œil de Morkar

Malgré son antiquité, cet organe sanguinolent est intact. Lorsqu'on ne le touche pas, il bouge tout seul, comme s'il regardait autour de lui. L'œil peut servir d'ingrédient particulier lors de l'incantation d'un sort ; dans ce cas, il confère un bonus au jet d'incantation égal à la valeur de Magie du lanceur. Ce bonus s'ajoute à celui de n'importe lequel des ingrédients utilisés. Si la Malédiction de Tzeentch frappe alors que vous êtes en train d'utiliser cette relique, effectuez deux jets de dés sur la table appropriée et appliquez le plus mauvais des deux résultats.



Le Heaume de Fer et de Sang

Il y a près de six cents ans, une importante bande de guerriers de Khorne voués au Chaos entamèrent une croisade de mort et de désolation. Partis des confins est de l'Ostland, ils ravagèrent tout sur leur passage jusqu'aux sombres forêts de Sylvanie. Longeant les contreforts des Montagnes du Bord du Monde, ils pillèrent des dizaines de villages et de petites villes au cours d'une succession de raids éclair. S'étant gorgés de sang et de massacres, ils recherchèrent de nouvelles communautés où semer la destruction et, n'ayant rien trouvé pendant près d'un mois, commencèrent à s'entre-tuer. Le second du chef de la bande, Vulkner le Noir, se lamenta dans ses prières à Khorne de ce qu'il n'avait aucune victime à lui offrir et exprima son profond désir de verser le sang en son nom. Khorne répondit aux prières de Vulkner et un unique nom résonna aux oreilles du guerrier : celui de Kagrin, le chef de la bande. Sans faire ni une ni deux, Vulkner empoigna son énorme hache à deux mains et assassina son chef sous les yeux des hommes de la troupe. D'un puissant revers, il lui fit proprement sauter la tête. La mutation spécifique de Kagrin était telle que son armure et son heaume avaient fusionné avec sa chair, formant un tout. Vulkner vida le heaume de la chair, des os et de la cervelle qui l'emplissaient et le posa sur sa propre tête devant les hommes qui l'acclamèrent. Devenu chef de la bande, Vulkner poussa vers l'ouest à la tête de ses guerriers et ils furent finalement écrasés devant le grand rempart du cratère de Talabheim.

Le corps de Vulkner disparut durant la bataille, mais le heaume en réchappa, d'une manière ou d'une autre. Il a été porté par de nombreux champions de Khorne au cours des âges ; néanmoins, il arrive couramment que le heaume disparaisse lorsque son porteur est tué au combat pour réapparaître plusieurs années plus tard, dans l'un des recoins perdus du monde. Ceux qui s'en équipent se sentent aussitôt envahis d'une irrépressible envie de faire couler le sang et sont immédiatement frappés d'horribles mutations et d'aliénation mentale. Comme son nom le laisse supposer, le Heaume de Fer et de Sang est un heaume clos en fer, mais contrairement à la plupart des objets du Chaos, il est assez finement travaillé. Il est doté d'une paire d'énormes cornes que son porteur peut utiliser au combat.

Comment utiliser le Heaume de Fer et de Sang

En règle générale, on peut le découvrir de deux manières. Le plus souvent, il se trouve sur la tête d'un champion de Khorne, mais on le retrouve parfois, abandonné, sur quelque champ de bataille oublié depuis des lustres, où il est très visible au milieu des vestiges et des débris. S'il est sans propriétaire, cet objet est capable d'attirer l'attention des guerriers et des combattants de toutes sortes. Lorsqu'ils arrivent à moins d'un kilomètre et demi du Heaume de Fer et de Sang, tous les PJ dotés d'une Capacité de Combat ou de Tir de 50% ou plus doivent réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) pour résister à son attraction.

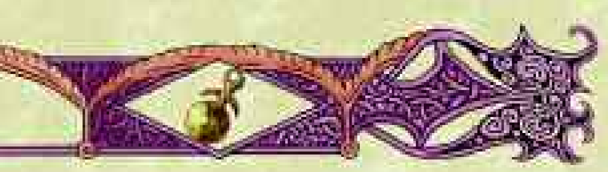
Celui qui s'en coiffe doit immédiatement effectuer un test de Force Mentale Difficile (–20%). En cas d'échec, le heaume fusionne définitivement avec sa chair. Le porteur du heaume obtient 3 points d'Armure supplémentaires permanents au niveau de la tête et il est dorénavant doté des mutations cornes et peau de fer (ne tenez pas compte de la tête pour déterminer à quel endroit s'applique cette dernière mutation). Il est également frappé de la variante Aspect de Khorne de la psychose Hôte du démon (cf. **Chapitre IX : Le meneur de jeu**, page 205 de *WJDR*).

Il n'existe que deux manières de se débarrasser du Heaume de Fer et de Sang : par la réussite du sort *exorcisme* (cf. **Chapitre VII : La magie**, page 154 de *WJDR*,) ou par la décapitation de son porteur.

Tant qu'un individu porte le heaume, il doit réussir chaque semaine un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour ne pas se convertir au culte de Khorne. Les serviteurs de Khorne sont naturellement attirés par le heaume et se montrent plus déférents qu'à l'ordinaire envers son porteur ; ils ne l'attaquent pas à vue, mais s'attendent à ce qu'il prenne leur tête pour les conduire à la bataille.

L'Idole de Jade

L'Idole de Jade de Nuln est une charmante statuette, une petite figurine androgyne, debout, un bras couvrant la poitrine et l'autre l'entrejambe. C'est une œuvre d'art exquise, faite de jade poli. Mais cette idole cache bien son jeu et dissimule un pouvoir beaucoup plus vénéneux que son apparence ne peut le laisser supposer.



> *«L'hiver dernier, j'ai vu arriver un bloc de glace qui flottait sur la mer. Il faisait froid et tout ça, mais pas si froid pour que ce truc-là ne puisse pas fondre. Alors je l'ai regardé en fumant ma pipe. Et puis alors il s'est produit la chose la plus étrange que j'aie vue. Il a soudain navigué vers la berge comme si quelqu'un le poussait. J'ai dévalé les rochers pour voir ce que c'était et, à ma surprise, il n'y avait plus une miette de glace. À la place, j'ai trouvé cette petite statuette-là. Vous voyez? Elle est verte et toute lisse. On dirait une sorte de fille nue. Et vous me dites que vous voulez l'acheter? Mais pourquoi donc, au nom de tous les saints? Ce n'est qu'une babiole. Nan, je crois que je préfère la garder. Hé! C'est pas une raison pour sortir un couteau... Hé!... Au secours!»*
>
> —Guier Vanderhoff, pêcheur

On suppose qu'elle fut importée dans l'Empire depuis le lointain Cathay. Elle apparut pour la première fois sur le marché d'Averheim, au milieu d'une profusion d'autres curiosités, certaines uniquement décoratives et d'autres censément douées de magie. Tuergis le Ventripotent, un répugnant bourgeois bien connu pour son obsession des jeunes éphèbes, trouva cette idole ravissante, étrangement attirante, et il l'acheta. Il la plaça sur la tablette de sa cheminée et elle devint l'un des sujets de conversation favoris de ses sordides soirées. Au fil du temps, il commença à se sentir de plus en plus attiré par cette forme insolite. Il la caressait sans cesse et le contact de la pierre lisse faisait naître de noirs fantasmes dans son âme. Il finit par se rendre compte que ses goûts en matière de partenaires changeaient, passant graduellement du décadent au franchement pervers. Heureusement pour lui, Tuergis eut la sagesse de vendre l'idole avant qu'elle ne parvienne à s'assurer une emprise complète sur lui.

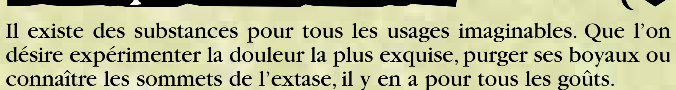
L'Idole de Jade passa de main en main et finit par aboutir à Nuln, dans la collection personnelle du comte Romanov (cf. *Les Bienheureux*, page 85 de ce livre, pour plus d'informations). Comme Tuergis avant lui, le comte trouva la statuette fascinante, mais au lieu de réprimer ses funestes instincts, il s'y livra corps et âme. Il plaça la figurine dans un bol de sang, charmé par les étranges effluves qui se dégageaient de la pierre. Il les respira profondément et son imagination s'enflamma d'innommables fantasmes charnels. Cependant, avant que Romanov n'ait réussi à en découvrir tous les secrets, il mourut, victime de son avidité. Sa maison fut anéantie dans un incendie qui la consuma intégralement. Néanmoins, l'Idole de Jade que tout le monde pense détruite existe toujours, mais personne ne sait qui la détient ni où elle se trouve.

Comment utiliser l'Idole de Jade

L'Idole de Jade est l'un des instruments de Slaanesh. Elle procure des sensations agréables à celui qui la tient en main, en titillant ses sens et en lui inspirant d'étranges appétits. Utilisée comme ingrédient supplémentaire, elle confère un bonus de +1 aux jets d'incantation, +3 si elle se trouve dans un bol de sang. La statuette rend également la magie extrêmement instable dans la zone qui l'entoure; tous les sorts lancés dans un rayon de 12 mètres (6 cases) le sont comme s'ils étaient basés sur la *Dhar* (cf. **Magie noire**, page 99 de *WJDR*). En outre, lorsqu'elle est manipulée, l'Idole oblige celui qui la tient à effectuer un test de Force Mentale Assez facile (+10%) sous peine de gagner 1d10/5 points de Folie lorsque l'emprise des sinistres fantasmes qu'elle suscite se fait sentir.

SUBSTANCES ILLÉGALES

Les émissaires du Chaos font usage de nombreuses substances pour ouvrir leur esprit et leur imagination de manière à être capables de percevoir la toute-puissance des Dieux Sombres. Ils ingèrent ces substances lors de cérémonies ou de rituels dédiés aux Puissances de la Déchéance, s'en servent pour renforcer les incantations de leur infâme magie ou les utilisent simplement pour le plaisir. Ces produits peuvent leur donner une grande perspicacité et un grand pouvoir, mais à quel prix!



Quelques échantillons

Il existe des substances pour tous les usages imaginables. Que l'on désire expérimenter la douleur la plus exquise, purger ses boyaux ou connaître les sommets de l'extase, il y en a pour tous les goûts.

Chimérine

Un ancien conte bretonnien narre qu'un étrange jardinier de Parravon cultivait des fleurs carnivores qui attiraient les oiseaux par les doux effluves de leur pollen afin de les dévorer. Nombreux sont ceux qui se rient de cette histoire et n'y voient que le fruit de l'imagination fiévreuse d'un déséquilibré ou une parabole destinée à avertir les gens de ne pas mettre leur nez dans les affaires d'autrui. Cette légende recèle pourtant une part de vérité.

La fleur aux oiseaux est une espèce rare de plante carnivore originaire de Lustrie. Ces fleurs sont absolument superbes et arborent des couleurs variées. Elles sont en forme de cloche et très grandes, à peu près de la taille d'une tête d'homme. Leur pistil de couleur vive, d'aspect cireux, présente un air phallique assez pervers et elles n'ont pas d'étamines visibles. La plante laisse suinter un fluide rose pâle odoriférant, au goût sucré et enivrant.

C'est à la suite des grandes expéditions d'exploration de 1492 que des marins ont rapporté dans l'Empire des plants de cette intéressante espèce végétale. Incapables de s'adapter à la froidure du climat, la plupart ne survécurent pas, mais certaines personnes, qui avaient les moyens de cultiver des plantes exotiques aussi fragiles, en conservèrent quelques exemplaires en serres. Au bout de quelques années, des rumeurs commencèrent à circuler: on disait avoir vu d'étranges visiteurs, la nuit, au voisinage des jardins, sans parler du déclin inquiétant de la faune ailée. C'est alors que des gens commencèrent à disparaître. Nul ne saurait précisément dire ce qui incita la population locale à attribuer les causes de ces troubles aux fleurs, mais tous les spécimens furent brûlés, ainsi que leurs propriétaires qui finirent sur le bûcher.

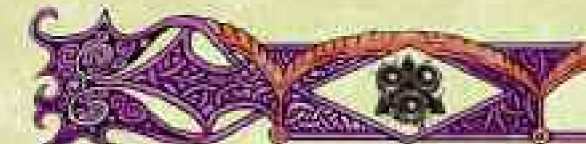
Ces plantes sont à présent prohibées, mais quelques rares jardiniers les cultivent encore pour leur nectar. À ce que l'on dit, une faible dose de ce fluide suffit à provoquer des rêves très évocateurs et à plonger le consommateur dans un calme profond en lui procurant des fourmillements de plaisir. En général, les usagers de ce nectar n'en abusent pas pendant très longtemps car ils ont tendance à disparaître.

Comment utiliser la chimérine

La chimérine est un stimulant et un hallucinogène puissant. L'utilisateur peut, s'il le désire, tenter un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour résister à ses effets. S'il préfère ne pas essayer de lutter, ou s'il manque son test, il sent immédiatement des fourmillements lui parcourir tout le corps et il ressent une exacerbation des sens. Il bénéficie alors d'un bonus de +10% aux tests de Perception et d'Intelligence pendant 1d10 heures.

Lorsqu'un personnage s'endort sous l'influence de cette drogue, il est visité par des rêves très pénétrants qui permettent parfois d'entrevoir le passé ou le futur. Le MJ peut utiliser ces rêves pour diriger les PJ vers de futures aventures ou leur offrir des indices qui leur permettront de résoudre une énigme en cours. Bien que très évocatrices, ces visions sont également inquiétantes, déstabilisantes, pleines d'images contradictoires et de séquences bizarres. Au réveil, le PJ doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 2 points de Folie.

La consommation de chimérine présente de sérieux dangers. Ce fluide permet à l'usager de voyager en esprit jusqu'aux frontières des Royaumes du Chaos, où il risque de s'attirer une attention peu souhaitable. À chaque fois qu'un PJ consomme de la chimérine dans le but d'obtenir des révélations sur le futur, il court 20% de risque de ramener quelque chose avec lui à son réveil; le MJ décide de la nature de la manifestation.





Liqueur de Tzeentch

La liqueur de Tzeentch est composée d'eau dans laquelle on dissout une poudre obtenue par le broyage d'une plume ou d'une griffe ayant appartenu à l'un des Seigneurs du Changement. Seuls les démons et les sorciers du Chaos voués à Tzeentch sont capables de préparer ce breuvage. Il va sans dire que cette préparation est incroyablement rare et que les disciples de Tzeentch y attachent une énorme importance. Les propriétés physiques de la liqueur varient sans arrêt : elle ne possède ni couleur, ni odeur, ni viscosité propre. La possession d'une fiole de liqueur de Tzeentch est considérée comme un crime majeur, passible de la peine capitale, bien que la plupart des sorciers s'efforcent de préserver cette précieuse substance afin de l'étudier et répugnent à la voir détruite par le feu purificateur.

Comment utiliser la liqueur de Tzeentch

Celui qui boit ce philtre lance un d10 pour chacune des caractéristiques de son profil principal sur la table ci-dessous. Les bonus et malus s'appliquent pendant une durée de 1d10 heures et peuvent aussi bien entraîner l'amélioration des caractéristiques du PJ que leur détérioration, car Tzeentch est un dieu capricieux dont la faveur fluctue sans arrêt.

EFFETS DE LA LIQUEUR DE TZEENTCH

1d10	Modificateur de caractéristique
1-2	-20%
3-4	-10%
5-6	+10%
7-8	+20%
9-10	+30%

Baume Calmepeste

Les pestes et les maladies de toutes sortes sont tristement fréquentes dans le Vieux Monde. Le pauvre peuple espère constamment trouver une panacée ou, tout au moins, de quoi soulager temporairement ses maux. Pour chaque remède efficace, il en existe des dizaines qui n'ont d'autre effet que de remplir les poches des charlatans qui les fabriquent. Les serviteurs de Nurgle connaissent intimement les effets de toutes les maladies imaginables ou presque ; ils connaissent aussi parfaitement les moyens de les guérir… à condition qu'ils veuillent bien renier leur foi. Ce sont eux qui ont inventé ce baume comme moyen d'amener leurs victimes dans la douce étreinte de Nurgle.

Il s'agit d'une pommade onctueuse, crémeuse, qui dégage un parfum étonnamment doux et délicat. Le baume Calmepeste est fabriqué à partir de graisse prélevée sur des victimes de la pourriture de Neiglish dans laquelle on fait macérer toutes sortes d'herbes médicinales et de fleurs (cf. **Dégâts naturels**, au **Chapitre VI : Combat, dégâts et mouvements**, page 136 de *WJDR*). Cette graisse est ensuite filtrée pour en éliminer tous les débris peu ragoûtants, de manière à lui donner un aspect plus médicinal.

Ceux qui préparent le baume Calmepeste sont presque toujours des prêtres de Nurgle itinérants, qui le vendent aux personnes naïves ou désespérées avant de disparaître dans la nature. Un petit pot de baume Calmepeste contient suffisamment de produit pour cinq applications. Bien qu'il soit onéreux et difficile à fabriquer, il est vendu à un prix dérisoire (en général 3 s le pot) afin que les bienfaits de Nurgle se répandent plus facilement.

Comment utiliser le baume Calmepeste

On l'appelle ainsi en référence au soulagement qu'il procure aux victimes de diverses maladies mortifiantes telles que la variole verte, le scorbut dément ou les Kruts. À l'application, le baume anesthésie la zone concernée, ce qui fait disparaître la douleur et l'inconfort dont souffre le patient. Les malus qui peuvent affecter les caractéristiques physiques du malade (l'Agilité, par exemple) disparaissent aussitôt pour une durée de 1d10 heures ; le baume *ne guérit pas* la maladie, il en atténue simplement les symptômes. Une fois ce temps écoulé, la douleur et la gêne reviennent, tout aussi pénibles qu'auparavant. L'usager doit réussir



un test de Force Mentale Difficile (-20%) s'il ne veut pas devenir dépendant du baume Calmepeste. Dès que la victime en a utilisé un nombre de pots dépassant son bonus d'Endurance, le baume ne lui fait plus aucun effet. Une fois qu'il en est arrivé là, le malade doit réussir un test d'Endurance Très difficile (-30%) au cours de la semaine suivante ; en cas d'échec, il développe une mutation choisie au hasard (cf. **Chapitre III : Le répertoire des mutations**, page 30).

«Mon bon m'sieur, vous auriez pas une p'tite pièce. J'vous en prie, m'sieur, juste deux ou trois cliquets...»

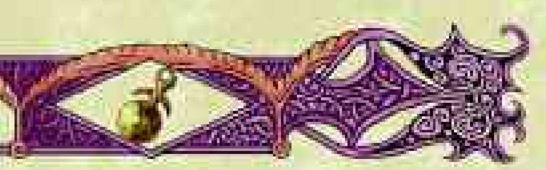
—Une phrase très courante dans les rues d'Altdorf

«Nous pouvons brûler tous les cultistes et les mutants que nous voulons, jour après jour, mais tant que nous ne ferons rien pour supprimer les causes de la corruption, nous ne pourrons réussir à mettre un frein au délabrement de notre société. Regardez simplement par la fenêtre du carrosse où vous êtes en sécurité et voyez comme le Chaos affaiblit nos concitoyens. Pendant que nous nous affairons à traquer ceux qui sont déjà touchés, nous négligeons la prochaine génération de mutants, née de ceux qui se laissent tenter par les plaisirs torpides des substances abêtissantes qui s'échangent dans nos rues...»

—Dame Magda, prêtresse de Shallya

«Quelle est donc cette matière qui transforme les saints en meurtriers, les chastes en licencieux et les hommes en mutants ? Ah ! Merveilleuse pierre magique, faiseuse de rêves, transmutatrice de la destinée, destructrice de Mordheim et trépas de mille alchimistes et érudits confondus. Mais les visions, les miracles, les merveilles qu'elle permet d'obtenir... sûrement, cela vaut bien de risquer la folie, la mutation et la mort pour atteindre la grandeur qu'elle promet.»

—Soren Deitlof, alchimiste de Nuln



Malepierre

La malepierre porte de nombreux noms. On l'appelle pierre magique, pierre des prophètes ou même tout simplement pierre noire, et c'est de loin le matériau le plus précieux de tout le Vieux Monde. Une once de cette pierre suffirait à acheter un duché. Elle est très recherchée par de nombreux individus, depuis les princes les plus aventureux jusqu'aux plus dépravés des démonologues et ses pouvoirs sont aussi nombreux que variés. Une simple miette de malepierre peut permettre à un alchimiste de transmuter le plomb en or, de rendre la vie aux trépassés et d'inverser les ravages de l'âge. Si ce que vous recherchez réside dans le domaine de l'impossible, la malepierre est sûrement la porte qui peut vous permettre d'y accéder.

Mais l'usage de cette matière entraîne également de graves conséquences, des conséquences qui touchent à la vie même. Car, voyez-vous, c'est une substance qui provoque la folie. Le simple contact de la poudre de malepierre déclenche d'abominables mutations et une exposition prolongée peut tuer. Néanmoins, pour de nombreux adeptes, le jeu en vaut la chandelle. C'est la raison pour laquelle des hommes et femmes ambitieux passent leur vie entière en quête de cette matière, en faisant tout ce qu'il faut pour s'en procurer… et ils n'hésitent pas à aller jusqu'au meurtre.

On connaît de nombreuses légendes au sujet des origines de cette substance rarissime. Certains érudits prétendent qu'il s'agit d'une poussière venue des Désolations du Chaos. D'autres pensent que c'est tout ce qui reste de la Porte des Cieux. D'autres encore sont convaincus qu'il s'agit des cendres d'un dieu mort.

Les elfes, quant à eux, ont une version des choses bien différente. Ils affirment que la malepierre n'est pas une substance naturelle mais, plutôt, une matérialisation de la magie ou plus exactement de «l'Aethyr.» L'Aethyr est un gigantesque domaine d'énergie magique brute, aux féroces turbulences, qui traverse et baigne toutes choses.



De la malepierre et des skavens

Les principaux utilisateurs de malepierre du Vieux Monde sont sans aucun doute les skavens. Ils ont inventé mille applications pour cette matière. Cela va de l'intensification de leurs sorts à l'alimentation énergétique d'étranges automates. Si vous désirez plus d'informations sur les skavens, ne manquez pas de consulter *Les Fils du Rat Cornu*.

L'Aethyr s'infiltre dans le monde mortel et, lorsqu'il est correctement raffiné et exploité, c'est lui qui constitue l'énergie de base des Vents de Magie utilisés par les sorciers. Cependant, comme le savent la plupart des sorciers bien que peu d'entre eux soient disposés à l'admettre, sous sa forme pure cette énergie n'est autre que le Chaos. Lorsqu'elle n'est pas canalisée, cette énergie laissée à l'état sauvage peut se coaguler et se cristalliser pour former la malepierre.

À l'état brut, la malepierre se présente habituellement sous la forme d'une roche verdâtre et luminescente. Elle ne dégage aucune odeur particulière et elle est légèrement tiède au toucher. On peut en trouver sous forme de poussière, d'éclats pointus et de blocs de toutes tailles, du petit caillou au gros rocher. La plus grosse pièce de malepierre jamais retrouvée et enregistrée mesurait près d'un mètre de diamètre et pesait 75 kilos environ (en moyenne; le poids de la malepierre fluctue et change d'instant en instant, ce qui laisse entrevoir quelque chose de sa nature). Évidemment, moins d'une journée après sa découverte, ce bloc avait disparu. Il sembla qu'il avait fait fondre le sol sur lequel il était posé et qu'il avait creusé une galerie dans la terre au-dessous. Aucune des expéditions envoyées à sa recherche ne revint.

Comment utiliser la malepierre

Si l'un des PJ avait la chance (ou la malchance) de découvrir un morceau de malepierre, il pourrait avoir le désir de s'en servir. Comme nous l'avons déjà mentionné, la malepierre est puissante, mais également très dangereuse et plus encore pour ceux qui ne respectent pas sa puissance comme il convient. Les effets de la malepierre dépendent de la forme sous laquelle on la trouve, ainsi que de la quantité de matériau et de la durée d'exposition du sujet.

Poussière de malepierre

On la fabrique en broyant finement la pierre; il faut l'avaler pour bénéficier de toutes ses propriétés. C'est généralement ainsi que les Prophètes Gris des skavens l'utilisent, ce qui leur permet d'améliorer leurs capacités lors de la manipulation des énergies de la sorcellerie. Elle a de dangereux effets sur tous ceux qui ne sont pas mithridatisés contre son action et provoque toutes sortes de mutations.

Pour les skavens, l'ingestion de poussière de malepierre est équivalente à la consommation d'un fragment de malepierre. Tous les individus des autres races doivent réussir un test d'Endurance dont la difficulté dépend de la durée du contact:

– **Très facile (+30%)** : une petite dose de poussière se dépose sur les vêtements.
– **Facile (+20%)** : une petite dose de poussière se dépose sur la peau du sujet.
– **Assez facile (+10%)** : une dose de poussière moyenne se dépose sur la peau du sujet.
– **Moyenne (+0%)** : le sujet avale ou inhale une petite dose de poussière ou une importante dose de poussière se dépose sur sa peau.
– **Assez difficile (–10%)** : le sujet avale ou inhale une dose moyenne de poussière ou se trouve recouvert de toute la poussière présente.
– **Difficile (–20%)** : le sujet avale ou inhale une dose importante de poussière.
– **Très difficile (–30%)** : le sujet avale ou inhale toute la poussière présente.

En cas d'échec à ce test, le PJ subit une mutation. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3-1: mutations**. La poussière de malepierre ne confère aucun autre avantage particulier.

Fragments de malepierre

Il s'agit de petits morceaux de malepierre, qui peuvent se présenter sous forme de disques, mais aussi d'anneaux, de triangles ou de petites billes. Les skavens les avalent pour améliorer leurs capacités de lanceurs de sorts. Tous les autres personnages, lorsqu'ils entrent en contact avec un fragment de malepierre, doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'obtenir une mutation, choisie au hasard d'un jet de dés sur la **Table 3-1 : mutations**. Il est généralement impossible à un non-skaven d'avaler ces fragments, mais en cas de tentative l'individu concerné doit effectuer un test d'Endurance Difficile (–20%) pour ne pas acquérir de mutation.

À supposer qu'un PJ soit parvenu à échapper à une mutation après être entré en contact avec un fragment de malepierre, il peut l'utiliser comme ingrédient supplémentaire. Chaque fragment utilisé de cette manière confère un bonus de +3 au prochain jet d'incantation, mais augmente également le risque de subir la Malédiction de Tzeentch. Pour ces jets d'incantation, traitez alors tous les doubles comme des triples et tous les triples comme des quadruples.

Malepierre brute

C'est une matière très hasardeuse à manipuler. Le contact de la peau nue avec la malepierre brute oblige un PJ à réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 3 points de Blessures dont 1 ne guérira jamais. Le personnage doit également réussir un deuxième test d'Endurance Difficile (–20%) pour éviter d'obtenir une mutation.

Les technomages, les maîtres corrupteurs et autres personnages peu recommandables de la société skaven attachent une énorme importance aux filons de malepierre brute dont ils se servent pour créer leurs inventions les plus abominables, depuis les canons à maleflammes jusqu'au rats-ogres. Le fait de lancer un sort dans un rayon de 6 mètres (3 cases) d'un gisement de malepierre brute confère un bonus de +6 aux jets d'incantation ; mais les lanceurs de sorts doivent lancer un dé supplémentaire, appelé dé du Chaos. Ce dé ne s'applique pas à la difficulté du sort mais à augmenter les risques de manifestation de la Malédiction de Tzeentch. Pire encore, si le lanceur de sort obtient des doubles, il subit également un effet secondaire comme s'il avait utilisé la *Dhar*. Reportez-vous au **Chapitre XVII : La sorcellerie du Chaos** pour plus d'informations.

Idée d'aventure : Des fouilles qui tournent mal

Une fois que la rumeur se fut répandue qu'il y avait de l'or dans les Montagnes Grises, des foules de prospecteurs venus du Reikland se ruèrent vers les montagnes pour y faire fortune. Seules quelques équipes connurent le succès et, peu après, la plupart abandonnèrent et s'en allèrent vers des entreprises moins hasardeuses. L'une de ces équipes resta pourtant. En creusant, les hommes avaient découvert une cache de roches étranges dissimulée dans une caverne. Les mineurs commencèrent à charger ces pierres insolites sur leurs chariots. C'est alors que de terribles événements se produisirent. Les mineurs commencèrent à se métamorphoser, ils devinrent d'abominables mutants et se retournèrent contre leurs camarades. Ceux qui avaient échappé à la mutation furent massacrés et dévorés. À présent, ces créatures s'attaquent aux villages isolés des contreforts du massif montagneux. Les PJ sont embauchés par un hobereau local inquiet pour débarrasser la région de ces prédateurs et découvrir d'où a bien pu venir l'infestation.





Deuxième partie: Les Ombres du Chaos

Chapitre VI
Loin des Villes et des Villages

« Les nobles de notre grand Empire peuvent bien prétendre qu'ils règnent sur le pays, leur influence s'arrête là où la forêt projette ses ombres. Car c'est là le domaine des hommes-bêtes. »

— Ulron le Pisteur

On a accordé beaucoup d'attention aux activités des mutants et des cultistes ainsi qu'à ceux qui les traquent, mais l'Empire ne se limite pas à quelques communautés assiégées. Entre ces avant-postes de la civilisation s'étendent de vastes terres sauvages grouillant de secrets horribles et de créatures dont la brutalité défie l'imagination. L'étude de ces lieux recèle bien des leçons en matière de Chaos sous sa forme la plus pure.

LA VIE EN PLEINE NATURE

Deux mondes coexistent au sein de l'Empire. Le premier est celui des villes, avec leurs patrouilles de soldats et leurs rues, peuplées de roturiers et de nobles, d'amuseurs et de mendiants. Ce sont des centres industriels et le plus grand espoir de l'avenir. Les gens du peuple sont attirés par les villes en raison du travail et des richesses qu'elles promettent, si bien qu'ils abandonnent la vie des campagnes. Mais tout n'est pas que prestige et prospérité en ville. Les cités sont des repaires de gredins, d'insalubres foyers d'épidémies, et on peut y gagner et y perdre le pouvoir dans la même journée. Elles produisent également des mutants, abritent des cultes et sont des repaires d'escrocs, de criminels et de voleurs.

L'autre monde est affranchi de la corruption mesquine et des manières sournoises de la vie urbaine. C'est la campagne, un monde où l'on travaille dur, pour une récompense à la mesure des efforts fournis. Les communautés très unies procurent confort et sécurité, suscitant un fort sentiment d'appartenance au groupe, contrairement à l'isolement et à l'aliénation que l'on ressent dans les grandes métropoles. Si ces villages isolés sont éloignés de l'activité frénétique de la vie urbaine, ils sont confrontés à nombre de dangers identiques, mais aussi à d'autres qui leur sont propres. Tout en étant exposés aux attaques occasionnelles de mutants, aux sorciers pervers et aux machinations insidieuses des cultes du Chaos, ils doivent aussi se colleter avec « ce qui vit là-dehors ».

Les régions sauvages de l'Empire sont en grande partie inexplorées. S'il existe bien des cartes, on n'a toujours pas recensé de manière exhaustive les ruisseaux, les collines et les villes, sachant que presque toutes les cartes se contredisent. Éparpillés dans tout le pays, on trouve des châteaux, des forts et des relais de coches le long des diverses routes et des villes. Au-delà de ces poches de civilisation isolées se déploient de vastes forêts et plaines parcourues par des pistes d'animaux et de vieux sentiers. C'est là, dans l'inconnu, que vivent les monstres.

Rôdent dans la nature des troupes d'hommes-bêtes, d'ignobles créatures mêlant les traits de bêtes et d'hommes, sans oublier leurs cousins les dragons-ogres, les minotaures et d'autres, pires encore. De plus, des tribus de gobelins et de petites communautés d'orques se sont établies dans les profondeurs obscures des bois, tandis que des monstres plus sinistres encore traînent dans les recoins isolés, n'émergeant que pour se nourrir ou tuer pour le plaisir. De temps à autre, ces ennemis de l'humanité apparaissent pour s'en prendre aux voyageurs, piller de modestes communautés et forteresses pour se remplir la panse ou, tout simplement, massacrer leurs habitants. Et les menaces ne semblent pas sur le point de disparaître ; pour chaque homme-bête tué, on dirait qu'il y en a une dizaine, tapis derrière la prochaine colline, le prochain bosquet. À chaque attaque, l'humanité est repoussée, acculée vers les refuges que constituent les cités. Le paysage est parsemé de villes qui ne sont plus que des amas de gravats calcinés et de forteresses en ruine. Il ne faudra pas longtemps pour que les monstres du Chaos ne pointent le bout du museau pour écraser l'humanité, une bonne fois pour toutes.

Communautés



La menace d'une attaque plane sur tous ceux qui ne veulent pas de la protection qu'offrent les murs d'une cité, et les habitants du Vieux Monde ont pris des mesures pour protéger les campagnes. La plupart du temps, cette politique se manifeste sous forme de garnisons et de forts qui surveillent des régions sauvages. Des relais de coches fortifiés situés le long des routes proposent un abri à ceux qui peuvent se permettre de payer leurs tarifs exorbitants. Et les quelques communautés éparpillées offrent une certaine sécurité grâce à la force du nombre, sans parler de leurs milices.

Relais de coches

Voyager à travers l'Empire est difficile et périlleux. On ne sait à quoi s'attendre sur les routes, au mieux incertaines et impraticables au pire. Pour limiter les dangers, d'influentes sociétés de coches ont érigé des relais le long de diverses routes de l'Empire. La plus célèbre d'entre elles est la compagnie des *Quatre Saisons*, qui s'est étendue au-delà de son siège d'Altdorf et le long des routes qui partent de la capitale. Les autres compagnies incluent *Cartak* et *Ratchett*, toutes deux situées à Altdorf ; les coches de la *Flèche Rouge* d'Averheim ; les

~ CROYANCES POPULAIRES ~

«Personne s'occupe de nous aut' et d'nos soucis. Ces fous qu'habitent à 'Dorf, z'ont pas idée comment qu'on souffre ici-bas, avec tous ces hommes-bêtes et toutes ces aut' bestioles qui rôdent dans l'bois. Pis c'est qu'elles prennent d'l'assurance. Tiens, l'aut' semaine, elles ont pris mon cadet. Et quand les répurgateurs viennent, v'la t-y pas qu'y nous accusent d'pactiser avec le Chaos!»

—Hugo, bûcheron

«Une fois, j'ai vu un ours avec des pattes arrière de poulet! On en voit de drôles de choses dans la Grande Forêt.»

—Mai Rigo, tisserande

«Les paysans ne cessent de me surprendre. Ils ont une imagination débordante. La semaine dernière, j'étais en visite à Wissenburg, un petit village décrépit, quand une femme en pleurs s'est approchée de mon carrosse. Avant que mes gardes aient pu la repousser, elle s'est lancée dans d'incessantes jérémiades, affirmant que les hommes-bêtes avaient volé son bébé. J'aurais été contrariée, n'eut été son amusante histoire. Des hommes-bêtes! Si loin dans le sud? Allons, un peu de sérieux.»

—Emmanuelle von Liebewitz, Comtesse Électrice de Nuln

«Je ne crois à aucune de ces calembredaines. Voyons, ces bois sont aussi sûrs que mon domaine d'Altdorf et regorgent des dons de Sigmar. Le pire qu'on puisse y rencontrer, en matière d'homme-bête, c'est probablement un bouc en rut.»

—Trubert, ancien habitant d'Altdorf

coches du *Loup Véloce* et de *Châteauroc* de Middenheim ; l'express du *Boulet de Canon* et la ligne express *Impériale*, toutes deux situées à Nuln ; et les coches des *Tunnels* de Talabheim. On trouve également des centaines de compagnies de coches plus modestes qui relient les villes et les villages de l'Empire.

En voyageant en diligence, on a droit à des gardes armés et à un trajet plus ou moins confortable, mais surtout plus rapide. De plus, les voyageurs ont droit à une remise dans les relais affiliés, laquelle s'élève à 20% sur le gîte et le couvert. Même si cela ne vous garantit en aucun cas une sécurité absolue, acquitter le prix exorbitant demandé par les compagnies de coches sérieuses augmente vos chances de survie dans les étendues sauvages.

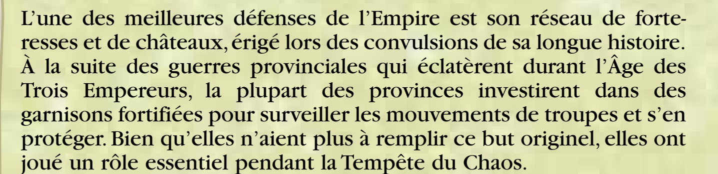
Les relais de coches sont décrits dans le *Kit du Meneur de Jeu* et à la page 88 de l'*Arsenal du Vieux Monde*.

Le Marteau de l'Empereur

Au nord de la Drakwald et sur le versant sud-ouest des Monts du Milieu se dresse le *Marteau de l'Empereur*. Relais de coches indépendant et fortifié, on le trouve près de la source de la Drelb, le cours d'eau qui coule vers le sud et traverse les vestiges de Grimminhagen et Untergard. Durant la Tempête du Chaos, le *Marteau de l'Empereur* devint un sanctuaire pour les réfugiés qui fuyaient devant Archaon. En quelques jours seulement, un bidonville s'était formé dans la vaste cour de l'auberge. Kurt Lenkster, le propriétaire, se sentait responsable de ces gens et érigea des défenses, levant une milice parmi les communautés environnantes pour former un point défensif résistant capable de protéger les gens et ses propres biens.

Heureusement, le *Marteau de l'Empereur* survécut à la guerre, essentiellement grâce aux répurgateurs et aux prêtres qui réduisirent en morceaux une pierre des hardes des environs. Bien que les armées du Chaos aient été mises en déroute, le Middenland n'est pas un endroit sûr ; et ce relais de coches est rapidement devenu une sorte de forteresse et de refuge pour toutes les populations déplacées par l'invasion. Mais la Citadelle d'Airain toute proche étant occupée par les guerriers du Chaos d'Archaon, beaucoup se demandent combien de temps tiendra l'auberge.

Forts et châteaux



L'une des meilleures défenses de l'Empire est son réseau de forteresses et de châteaux, érigé lors des convulsions de sa longue histoire. À la suite des guerres provinciales qui éclatèrent durant l'Âge des Trois Empereurs, la plupart des provinces investirent dans des garnisons fortifiées pour surveiller les mouvements de troupes et s'en protéger. Bien qu'elles n'aient plus à remplir ce but originel, elles ont joué un rôle essentiel pendant la Tempête du Chaos.

Fort Denkh

Vieux de plus de mille ans, Fort Denkh domine la frontière entre le Middenland et le Hochland. Construit durant la période tumultueuse de l'Âge des Trois Empereurs, il servait à protéger le Middenland contre les soldats du Hochland qui tentaient de passer en catimini par la Drakwald. Depuis, cette ancienne forteresse a changé de mains à de nombreuses reprises, tout comme la terre sur laquelle elle s'élève. Le Hochland y maintient une garnison soutenue par un petit contingent de Gardes Teutogens qui font office de conseillers. La raison principale pour laquelle Fort Denkh est resté en service est son système de tours de signalisation qui permet aux défenseurs de donner l'alarme en cas d'attaque, ce qui constitua un avantage déterminant lors de la Tempête du Chaos.

Middenstag

Cet intimidant château s'élève à la lisière de la Drakwald. Constituant une garnison-clef de chevaliers Panthères (cf. **Chapitre IX : Les défenseurs de l'Empire**), ceux qui sont affectés ici protègent la route principale menant du Hochland à Delberz et patrouillent dans les collines Hurlantes, une région des plus périlleuses. Middenstag offrit une bonne défense contre les troupes d'Archaon et permit de repousser les peaux-vertes ainsi que les hardes d'hommes-bêtes qui ravageaient les communautés en bordure de la Drakwald. Maintenant que la guerre est finie, Middenstag reste un point de passage important pour les vivres et les soldats chargés de poursuivre les légions d'Archaon en déroute.

Communautés en ruine



À mesure que les hommes-bêtes prennent le contrôle de la Drakwald et progressent sur les terres voisines, de plus en plus de communautés sont victimes de ces hardes cruelles. Mais ce n'est pas la Tempête du Chaos qui a introduit les concepts de mort et de ruine dans l'Empire. Au fil de sa longue histoire, les châteaux en ruine et les villes fantômes ont témoigné de la puissance dévastatrice du Chaos et de la nature destructrice de ses sbires.

Les ruines les plus anciennes étaient autrefois le foyer de communautés d'elfes, et les arches gracieuses, les fines colonnes, sans parler des hautes pierres gardiennes, ne sont que le pâle reflet de leur splendeur d'antan. Aujourd'hui, ces endroits sont pillés pour leurs pierres ou servent de campements à des brigands ou pire encore. Les pisteurs qui voyagent encore dans l'Empire affirment qu'il existe une cité elfique quelque part au milieu de la Drakwald, mais nul ne l'a jamais localisée si tant est qu'elle s'y trouve vraiment.

Douze cents ans avant la fondation de l'Empire, d'autres civilisations fleurissaient dans le Vieux Monde. Originaires de Nehekhara, de vastes armées déferlèrent vers le nord en traversant le Grand Océan, s'emparant de terres en Tilée, en Estalie et même dans les régions fertiles qui deviendraient plus tard l'Empire. Ce glorieux empire n'était pas destiné à durer ; car comme il est de coutume chez les humains, l'ambition et l'avarice allaient le réduire à néant. Et quand la peste se répandit dans le pays, cette antique puissance devint le territoire des morts. Il ne reste pas grand-chose des œuvres de ce peuple aujourd'hui, car les tribus sauvages qui arpentaient ce pays ne voyaient aucun intérêt à conserver la trace de leurs anciens maîtres et de leurs ouvrages.

Sept siècles plus tard, de nouveaux États émergeaient en Tilée, en Estalie et en d'autres lieux éloignés du Vieux Monde. Une grande partie de leurs civilisations ont été intégrées au sein de l'architecture et des communautés modernes, et tout ce qu'il en reste, ce sont les ruines de l'ère classique qui parsèment les régions méridionales du Vieux Monde.

Si l'on peut trouver certaines de ces ruines dans des coins isolés de l'Empire, les plus courantes sont nées dans le sillage de la catastrophe récente. Archaon a rasé bon nombre de villes et de cités d'Averland, d'Ostland, d'Ostermark, de Middenland, de Hochland et même de Talabecland, sans parler des ravages perpétrés par les peaux-vertes qui remontèrent du sud dans une débauche de violence. Des populations entières ont été déplacées, fuyant vers la sécurité qu'offre Middenheim et vers le sud, dans l'espoir d'y recommencer leur vie. Les rares qui sont restés subissent les attaques répétées des restes de la Horde du Chaos, et le nombre des victimes reste soutenu. La maladie, la mort et le désespoir règnent ici en maîtres, semant les graines de nouveaux cultes voués aux Puissances de la Corruption.



Grimminhagen

Une des nombreuses villes qui subit le courroux d'Archaon fut Grimminhagen. Protégés par une enceinte, les habitants avaient l'habitude de combattre les hommes-bêtes. Au cours des derniers siècles, la ville avait été détruite et rebâtie de nombreuses fois, érigeant à chaque reprise de nouvelles fortifications sur les restes des anciennes et repoussant les assaillants. Sa dernière mouture incluait une haute enceinte munie de tours, ce qui en faisait une formidable forteresse pour combattre le Chaos. Célèbres pour leurs hallebardiers, les troupes locales défendaient la ville et le donjon Sternhauer, tout proche, demeure ancestrale du dirigeant de la ville, le graf Elster Sternhauer. Bien qu'elle fût considérée comme un lieu stratégique dans la défense du Middenland, Grimminhagen récupérait encore d'une attaque du Seigneur des Bêtes Khazrak le Borgne au début de la tempête du Chaos, si bien qu'une bonne partie de la communauté était déjà en ruine.

Grimminhagen était mal préparée à l'attaque et tomba sous les coups conjoints du Seigneur des Bêtes et de ses alliés du Chaos. Mais le pire, c'est que quand les troupes d'Archaon s'emparèrent de la ville, des cultistes érigèrent d'horribles autels à leurs sinistres dieux pour imprégner la région d'une ignoble magie noire. Ainsi, bien que l'Empire ait repoussé les hordes, des lieux comme celui-ci sont devenus de véritables tumeurs qui gangrènent la région alentour.

Villages perdus

La Drakwald est célèbre pour ses monstrueux habitants car il s'agit d'un repaire d'hommes-bêtes, de gobelins, d'orques et d'autres horreurs. Les elfes affirment que la raison de cette surabondance de dangers est la quantité extraordinaire de malepierre qu'on y trouve, en particulier dans les recoins les plus sombres de la forêt. Quoi qu'il en soit, c'est l'un des lieux les plus hostiles de tout l'Empire et seules des troupes importantes auraient une chance de survivre à sa traversée.

La Drakwald n'a pas toujours été ainsi. Avant la venue de Sigmar, les tribus teutogens migrèrent dans cette région et combattirent les horreurs des bois, les nettoyant de tous les monstres sanguinaires. Pendant des générations, ces nobles guerriers vidèrent la Drakwald de ses sinistres occupants et en firent un endroit où l'on pouvait vivre en sécurité. C'est pendant ces campagnes qu'Artur, le chef des Teutogens, découvrit la grande montagne où il allait bâtir Midgard, la cité qui deviendrait un jour Middenheim. Les Teutogens qui n'accompagnèrent pas Artur dans cette nouvelle cité restèrent en arrière et établirent des villages dans la forêt avec les Thuringiens, créant la province distincte de la Drakwald.

La vigilance s'émoussa au fil des générations, et au bout d'un temps, les horreurs de la forêt se levèrent à nouveau en nombre, comme engendrées par la terre elle-même. Peu à peu, l'immense Drakwald reprit sa nature périlleuse, engloutissant les terres qu'avaient prises les colons. Les villes qui ne furent pas tout simplement détruites se retrouvèrent coupées du monde, isolées, et on les crut longtemps perdues. Aujourd'hui, il n'en reste qu'une population consanguine, pervertie par les mutations et qui n'a de toute évidence plus rien d'humain.

Creux Gris

À plus de 120 kilomètres au sud-est de Middenheim se trouve une petite clairière où vit une minuscule communauté qui n'a pas été dérangée depuis près d'un millénaire. Les édifices d'origine, conçus en granit avec des toits d'ardoise, sont intacts. Au centre du village se dresse une idole acéphale d'Ulric. Bien que les bâtiments soient toujours là, ils sont recouverts de végétation. La route est elle aussi submergée par la végétation et il semble bien que nul ne vive plus ici.

Quelques rôdeurs et trappeurs qui ont traversé l'endroit rapportent qu'un étrange froid émane des bâtiments. Dans chacun d'entre eux, on trouve des tables sur lesquelles sont placés tranchoirs et chopes, comme si les habitants avaient disparu au beau milieu d'un repas. Et en les explorant, les visiteurs aperçoivent parfois des mouvements du coin de l'œil, comme s'ils saisissaient l'ombre de choses qui n'existent pas.

En réalité, les gens de Creux Gris vivent encore ici, mais après des siècles de consanguinité et de mutations, on ne peut décemment plus les qualifier d'humains. La plupart ont rejoint les hardes d'hommes-bêtes qui chassent dans le nord, mais ceux qui sont restés ne sont plus que des masses informes de chair suintante, ravagées par la maladie. Ils vouent secrètement un culte à Nurgle, lequel a pour une raison mystérieuse étendu sa protection sur cette minuscule communauté. Quand des étrangers viennent ici, les habitants se réfugient dans leurs caves creusées à la force du poignet et attendent que les intrus s'en aillent. Ils ont développé un certain talent pour la magie, ce qui leur permet de susciter des sensations étranges et troublantes dont ils usent avec une grande efficacité. Ceux qui découvrent l'existence des habitants de Creux Gris disparaissent, probablement pour réapparaître sous forme de mets impies dans leurs marmites.

Pierres levées



En plus des fossiles de la civilisation et des quelques fortifications qui font office de remparts contre les inexorables monstres du Chaos, on trouve bien des étranges formations et constructions rocheuses dont l'utilité a depuis longtemps été oubliée.





Les pierres gardiennes elfiques

Comme indiqué aux pages 40 à 42 des *Royaumes de Sorcellerie*, les pierres gardiennes des elfes furent érigées pour des raisons mystérieuses, même si l'on pense qu'il s'agissait d'un moyen de transport ésotérique. Par la suite, les elfes poursuivirent la tradition, érigeant ces obélisques sur les lignes de force afin de canaliser la magie environnante et de la rediriger vers Ulthuan. Avec l'aide des nains, ils en améliorèrent la conception, mêlant runes naines et maîtrise elfique de la haute magie. Les pierres gardiennes devinrent des accumulateurs d'énergie magique, renforçant et soutenant le Vortex d'Ulthuan qui absorbait la magie du monde.

Utilisation des pierres gardiennes

Comme les pierres gardiennes et autres formations similaires sont des nœuds de magie, il paraît logique que les magiciens et leurs semblables soient attirés par ces lieux. Il leur est en effet plus facile de puiser dans les courants magiques sur les lignes de force et près des pierres gardiennes que n'importe où ailleurs. Et plus encore que les sorciers impériaux, ces lieux attirent ceux qui pratiquent la magie noire à double titre, car ils améliorent leur contrôle sur la *Dhar* et leur capacité à gérer les divers Vents qu'ils exploitent. Durant la Tempête du Chaos, les acolytes et les cultistes d'Archaon s'emparèrent de ces lieux partout où ils le pouvaient afin d'accroître leur force pour affronter les Collèges de Magie et leurs alliés. Un individu qui lance un sort à proximité d'une pierre gardienne bénéficie d'un bonus de +1d5 à chaque d10 utilisé au jet d'incantation.

Cercles de pierre

D'autres formations de pierre furent construites par des humains sauvages qui croyaient que les pierres d'origine avaient été placées dans leur monde par d'anciens dieux ou des esprits du passé. Pour honorer leurs divinités, ils érigèrent leurs propres pierres afin de commémorer les grandes batailles ou pour marquer les tombeaux des chefs morts au combat. À cette époque, peu d'humains comprenaient le pouvoir des pierres d'Ogham (ainsi qu'ils les nommaient), mais quelques-uns, fort rares, parvenaient à l'appréhender et en construisaient d'autres sur les lignes de force et les filons de malepierre pour capturer et contrôler l'énergie magique. Par conséquent, parmi ces peuples, les cercles de pierre devinrent partie intégrante des croyances et des pratiques religieuses.

Les cercles d'Ogham authentiques, comme ceux que l'on trouve dans la brumeuse île d'Albion, confèrent d'incroyables pouvoirs aux lanceurs de sorts. Tout lanceur de sorts qui se trouve à l'intérieur d'un cercle de pierres bénéficie un bonus de +5 à chaque d10 utilisé au jet d'incantation.

Pierres des hardes

Une pierre des hardes, ou cœur du Chaos, est un lieu sacré pour les hommes-bêtes. Ces sites sont tellement «saints» que bien des bandes établissent leur campement à proximité, y faisant des offrandes d'armes, d'armures ou de bannières et de cadavres d'ennemis vaincus. On trouve souvent ces monolithes en des lieux inaccessibles et cachés, comme dans des cavernes ou au sommet de montagnes. Certaines pierres des hardes sont des affleurements rocheux naturels, mais beaucoup sont de simples plaques de granite ou de basalte que les hommes-bêtes ont dressées comme les pierres qu'on trouve dans tout l'Empire et au-delà.

Tombes

Plus rares encore que les cercles de pierres et autres formations rocheuses sont les tombes. Érigées pour honorer de puissants guerriers du Chaos et autres champions, ces lieux sont odieux et pervertis. Tout autour, on trouve des trophées abandonnés par ceux qui veulent honorer les morts, et ils sont donc souvent entourés de monticules de crânes, de vieilles armes et de bannières. La plupart des tombes comprennent un pilier central, semblable aux monolithes qui forment une frontière entre les Désolations du Chaos et le Kislev (cf. **Chapitre X: Les Désolations du Chaos**). Le caveau proprement dit se trouve sous cette structure. Certains sont scellés, mais beaucoup sont munis d'une porte secrète qui permet d'y pénétrer, en particulier quand la tombe abrite également une puissante relique du Chaos. De plus, ces lieux sont généralement gardés. Ils sont dangereux et imprégnés de mal. Les répurgateurs détruisent ces bâtiments au plus vite quand ils les découvrent.



« Dis voir, ces hommes-bêtes, c'est pas des croisements d'hommes et d'moutons, des fois ? »

« Non. Tu dois confondre avec les Stirlandais… »

Comme leur nom l'indique, les hommes-bêtes sont des hybrides d'humains et d'animaux combinant le meilleur et le pire des deux races. Ils sont généralement de forme humanoïde et capables de marcher debout (bien que certains caracolent à quatre pattes), pourvus d'au moins deux bras, deux jambes, un torse et une tête. Mais étant les rejetons du Chaos, il existe chez eux bien des variantes de formes et de pouvoirs. Les hommes-bêtes sont sujets aux mutations, au même titre que les humains, ce qui implique un lien éventuel entre les deux races. Quoi qu'il en soit, même s'ils partagent certaines qualités des humains, leur mentalité est totalement différente de celle des hommes. Assurément, ce sont de rusées créatures, mais ils n'éprouvent aucun remords, aucune affection ni aucune pitié. Ce sont des brutes meurtrières, violents comme les pires des animaux sauvages. Ils ont la force extraordinaire et la ténacité des monstres les plus dangereux, ainsi que l'intelligence et la propension au mal que l'on trouve chez les hommes.

Origines des Hommes-Bêtes

On ignore précisément comment sont venues au monde les ignobles créatures connues sous le nom d'hommes-bêtes, et les avis sont partagés concernant ces effroyables monstres.

«C'est bien connu: les hommes-bêtes naissent quand quelqu'un couche avec un animal. C'est pour ça qu'il y en a tant en Averland, pas vrai?»

—Gunnar Brohm, bateleur

«Ces hommes-bêtes sont l'œuvre de sorciers qui s'essayaient à créer une race à part destinée à dominer et à conquérir le monde. Naturellement, ils le nient, mais on ne me la fait pas, à moi. Je les ai vus en train de défiler sous les arbres, à faire des expériences sur les animaux et les hommes. C'est des choses pas naturelles, moi j'dis.»

—Sigrid, fabricant de bougies

«Eh ben, les hommes-bêtes, y naissent de ce que les gens laissent dans les bois. C'est pour ça qu'y faut faire sa petite affaire dans un trou bien profond, et l'enterrer. Quand le petit apparaît, il ne sait pas encore dans quelle direction est la surface. Alors il creuse, il creuse, et creuse dans le mauvais sens, et il finit par mourir de faim.»

—Sepp, idiot du village

«Dire qu'il vous suffirait, à vous autres humains, de le demander, tout simplement, pour que nous vous disions d'où viennent ces monstres.»

—Caelidrys Maindemort, sorcier elfe

«S'il semble bien que les hommes-bêtes apparaissent spontanément, beaucoup viennent des traîtres qui évoluent en notre propre sein. Les mères les mieux intentionnées du monde ont parfois du mal à détruire les abominations qui naissent de leur ventre. Au lieu de faire leur devoir envers Sigmar et l'Empereur, elles donnent ces ignobles rejetons aux hommes-bêtes. Cela ne fait que grossir leurs rangs et accroître la menace que représentent ces abominations.»

—Randolf Nuhr, patrouilleur

«Quand le monde était encore jeune, des nomades vinrent errer dans le nord, jusqu'aux steppes glacées où ils apprivoisèrent des chiens sauvages pour rassembler les troupeaux de sangliers sauvages, le bétail à longues cornes et les chèvres dont ils faisaient l'élevage pour se nourrir et se vêtir. Quand la Porte des Cieux céda, le Chaos fut libéré dans notre monde, imprégnant les peuples du nord. L'énergie brute du Chaos mélangea ces frustes individus à leur bétail et à leurs autres animaux, et en fit les hommes-bêtes tels que nous les connaissons aujourd'hui.»

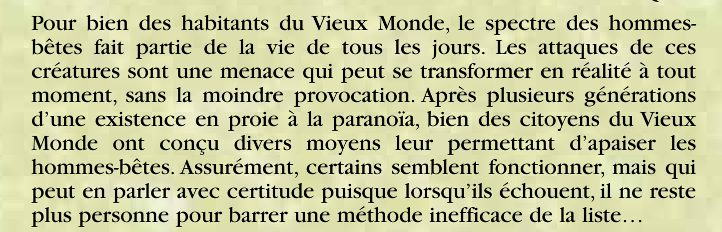
—Mythe dawi

«Il existe bien des théories quant aux origines des hommes-bêtes. Le Chaos a tendance à refléter nos peurs et nos impulsions les plus profondes. Comme dans le cas des horreurs conjurées par les démonologues, les hommes-bêtes pourraient être le reflet de nos peurs primitives et de notre imagination. Mais ils pourraient également être le résultat d'une exposition d'humains à la poussière de malepierre, ou même une race créée par les Puissances de la Destruction elles-mêmes. Ce qui paraît évident, c'est que les hommes-bêtes menacent l'humanité, et ont menacé les races anciennes avant elles, depuis l'aube des temps.»

—Johanna Baer, magister d'Ambre



Contenir les hommes-bêtes



Pour bien des habitants du Vieux Monde, le spectre des hommes-bêtes fait partie de la vie de tous les jours. Les attaques de ces créatures sont une menace qui peut se transformer en réalité à tout moment, sans la moindre provocation. Après plusieurs générations d'une existence en proie à la paranoïa, bien des citoyens du Vieux Monde ont conçu divers moyens leur permettant d'apaiser les hommes-bêtes. Assurément, certains semblent fonctionner, mais qui peut en parler avec certitude puisque lorsqu'ils échouent, il ne reste plus personne pour barrer une méthode inefficace de la liste…

Des biscuits pour les monstres

Dans certains villages isolés, la tradition veut que toutes les matrones mettent de côté le treizième biscuit de chaque fournée. Quand elles en ont treize, elles les mettent dans un seau en bois et le remplissent aux deux tiers de sang frais (de chèvre, de vache ou d'enfant pas sage) avant de l'emporter à l'orée du village. Une fois là-bas, elles crient : «*Distribution de sang, distribution de biscuits, allez-vous-en, bêtes de la nuit!*» treize fois avant de laisser le seau à l'ombre des arbres. Au bout de treize jours, elles peuvent récupérer le seau vide. On croit que les hommes-bêtes viennent un par un manger dans le seau, refrénant ainsi leur appétit de chair humaine.

Saouls comme des cochons

Un brasseur fort malin d'un hameau situé à la lisière de la forêt croit et raconte à qui veut l'entendre que personne ne peut faire de mal à une mouche une fois complètement saoul. Chaque mois, il fabrique un tonneau d'ale supplémentaire et le fait porter dans les bois par deux robustes gaillards. Le mois suivant, les garçons doivent rapporter le fût vide et le remplacer par un plein. Le brasseur est toujours surpris de la soif inextinguible des hommes-bêtes, car le tonneau revient vide à chaque fois. Certains soupçonnent ses commis de goûter à l'ale, puisqu'ils savent où se trouve le tonneau et semblent un peu pompettes au début de chaque mois, pour redevenir sobre à la fin.

Loterie

Dans les villages les plus désespérés, les habitants du Vieux Monde en sont réduits à des extrémités effroyables pour repousser les attaques d'hommes-bêtes. L'un des pires exemples prend la forme d'une loterie. Une fois par an, chaque famille tire au sort pour savoir qui sera leur prochaine victime. La famille malchanceuse doit alors livrer l'un de ses membres aux hommes-bêtes. La victime est menée dans les bois et attachée à l'arbre aux squelettes (ainsi nommé à cause des ossements qui s'entassent à ses pieds). Une fois qu'elle est ligotée, l'ancien du village pratique huit incisions dans sa chair pour répandre l'odeur du sang. Tandis qu'elle est déchiquetée par les animaux qui sont attirés sur le lieu du sacrifice, le reste des habitants du village conçoit des effigies d'hommes-bêtes à l'aide de paille, de morceaux de chiffon et de calebasses pourries. Au crépuscule, quand les hurlements résonnent dans les bois, on jette ces effigies dans un feu de joie pour éloigner les hommes-bêtes une année de plus.

La vérité

Les hommes-bêtes ne sont pas des créatures naturelles : ils sont venus au monde quand la Porte des Cieux a cédé il y a une éternité de cela, nés des morceaux de malepierre qui pleuvaient sur le pays et firent muter les premiers ancêtres des hommes. Ces humains primitifs subirent d'horribles mutations, se transformant en des créatures qui n'étaient plus tout à fait humaines et héritant des attributs mêlés des hommes et des bêtes. Depuis ce temps, les hommes-bêtes prospèrent en marge du monde civilisé, renforcés par leur régime intensif de batailles sans fin. Ils se sont multipliés dans tout le Vieux Monde et leur nombre dépasse l'imagination dans les profondeurs du nord, les sombres forêts de l'Empire et les terres sauvages de Kislev. Ces créatures sont si terribles que même les pays les plus lointains, comme l'Estalie ou la Tilée, craignent qu'un jour des hordes d'hommes-bêtes ne se lèvent pour les conquérir.



LES TERRES DES HOMMES-BÊTES

Les hommes-bêtes vivent en hardes errantes dirigées par les plus forts d'entre eux. Ils infestent les forêts, les déserts et les terres sauvages de tous les pays. Bien qu'ils soient plus répandus dans la Drakwald et la forêt des Ombres, leur nombre va croissant en Bretonnie, en Tilée et partout ailleurs. Ces créatures prolifiques vivent même au-delà du Vieux Monde, polluant le Cathay et le Nippon, ainsi que Naggaroth au-delà du Grand Océan. Partout où l'homme a mis le pied, on trouve des hommes-bêtes.

La Drakwald

En raison de grandes concentrations de malepierre, la forêt de la Drakwald du Middenland est infestée de meutes d'hommes-bêtes. Les efforts déployés par l'Empire pour contrôler leur population n'ont pas connu beaucoup de succès, et les meutes se montrent de plus en plus agressives quand elles sortent des bois, harcelant les fermes et les avant-postes le long de ses frontières.

La forêt des Ombres

La forêt des Ombres comprend une grande partie de l'Ostland et du Nordland. C'est la forêt la plus sombre de l'Empire, et l'une des plus dangereuses. Elle abrite des troupes d'hommes-bêtes et quelques gobelins. Ces créatures sont les descendants de ceux qui combattirent lors de la Grande Guerre contre le Chaos. Les habitants de l'Ostland montent régulièrement des expéditions pour les débusquer, mais reviennent le plus souvent bredouilles, car même les patrouilleurs les plus audacieux ne prendraient pas le risque de rester dans ces sinistres bois à la nuit tombée.

Le Pays des Trolls

Au nord de Kislev s'étend le Pays des Trolls, le royaume le plus éloigné à être touché par le Chaos. Les efforts destinés à soumettre cette terre désolée se sont tous soldés par des échecs. Le tsar (ou la tsarine) dépêche occasionnellement des patrouilles qui pénètrent dans cette contrée en décrépitude pour défier les horreurs qui y vivent, dans un futile effort pour en contrôler la population. Ces tentatives ont rarement le succès escompté, car les hordes semblent disposer d'effectifs illimités.

Le Pays des Trolls est une région sauvage jonchée de machines de guerre rouillées et d'ossements. Bien des rejetons du Chaos rôdent ici, comme les chimères, les minotaures, les ogres, les hommes-bêtes et les trolls, s'entre-tuant pour les maigres ressources et pour le plaisir de combattre. Quand les Royaumes du Chaos projettent de s'étendre, c'est dans le Pays des Trolls que se rassemblent leurs armées. Les disciples des quatre Dieux Sombres se concentrent autour d'effroyables monolithes érigés en l'honneur de leurs ignobles maîtres. Les hommes-bêtes émergent des forêts, guidés par les visions de leurs chamans brays, tandis que les champions du Chaos amènent avec eux leurs troupes indisciplinées. Les sorciers du Chaos prennent le contrôle des bêtes et les envoient répandre le mal dans le Vieux Monde. Le Pays des Trolls devient alors une région abominable, condamnée à subir l'influence pernicieuse du Chaos.

Les hommes-bêtes du Vieux Monde

Par sa nature même, le Chaos est imprévisible et la forme qu'il donne à ses disciples n'obéit à aucune règle. Si la plupart des hommes-bêtes de l'Empire ont des traits humains mêlés à des caractéristiques de chèvre ou de taureau, ce n'est pas le cas au-delà des frontières de l'Empire, et pour une raison bien simple : le Chaos reflète les peurs et les rêves des gens, ce qui modifie la forme que prennent les hommes-bêtes.

«Chacun sait que les jungles des Terres du Sud abritent des créatures merveilleuses à l'apparence fantastique. Naturellement, il doit s'agir de créatures du Chaos, car les Dieux ne mélangent point ainsi les formes. Le singe vert est un spécimen fascinant. Ces créatures rôdent dans les coins les plus sombres de ce pays, préférant les jungles profondes et dépourvues de sentiers. Les autochtones affirment que les créatures sont assez sophistiquées et qu'elles ont même leur propre langage et portent des armes. Balivernes, naturellement. Un singe qui parle, de qui se moque-t-on? Bien sûr, nos meilleures sources sont les gobelins et les hommes-lézards, aussi doit-on les prendre avec des pincettes. Il ne manquerait plus qu'on entende dire que la race humaine et ces créatures sont apparentées.»

—Johannes Krent de Marienburg, érudit et explorateur

«En me rendant dans le lointain Cathay, je traversai tout d'abord l'étrange pays de l'Ind. Quelles merveilles ai-je contemplées alors! Des temples fabuleux, de grands animaux blancs munis de trompes et de défenses, et qui marchent à quatre pattes, des oiseaux de toutes les couleurs, et quant à la cuisine... J'en ai le souffle coupé rien que d'y penser. Quoi qu'il en soit, en Ind, ma compagnie eut le malheur d'être attaquée par des créatures d'une race étrange. Je crois qu'elles sont de quelque façon apparentées à nos propres hommes-bêtes, car elles associent les traits et la forme de l'homme et de l'animal. Mais ces viles créatures étaient différentes. Elles avaient d'énormes têtes de chat, plus grosses que celles des félins qui arpentent les rues de notre grand Empire, placées sur des corps d'humains nus. Plus étrange encore: tandis que nous luttions pour notre vie, nos guides indigènes tombèrent tout simplement à genoux, ignorant nos appels à l'aide, ne se souciant pas des monstres qui nous déchiquetaient, nous et nos accompagnateurs. Heureusement, grâce à mes talents d'escrimeur et aux coups de feu de mes compagnons, nous repoussâmes cette troupe brutale, dont les membres se dispersèrent dans les bois. Je fustigeai nos guides, les tançant vertement pour leur couardise, comme devrait le faire n'importe quel maître. Des semaines plus tard, j'appris que ces créatures étaient comme des esprits sacrés pour les indigènes, et que si nous les blessions de quelque manière, il nous faudrait nous attendre à être attaqués. Heureusement, je me séparai d'eux quand nous revînmes en ville. Quoi qu'il en soit, c'est curieux, mais je souffris de maux d'estomac... probablement provoqués par cette infâme chose qui passe chez eux pour de la nourriture.»

—Leopold Riogillo, prince marchand de Magritta

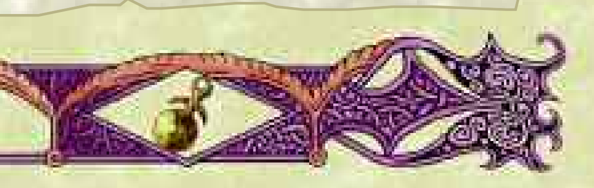
~ TRAQUÉS ~

Hans s'agrippait à la main de sa sœur pendant qu'il courait. Les branches lui fouettaient le visage, s'accrochaient à ses vêtements et lui griffaient la peau. Les sanglots de sa sœur couvraient ses propres halètements. Ils descendaient et montaient, courant sur le sol accidenté de la forêt, trébuchant, s'arrêtant, pleurant et courant de nouveau. Quelque chose les suivait.

Ils étaient perdus dans la Drakwald, la forêt maudite de l'Empire. Une légion d'Impériaux n'aurait pas été en sécurité dans ces bois : que dire d'un couple d'enfants perdus sous les sombres frondaisons ? La mort rôdait tout autour d'eux, caressant leurs joues empourprées en leur promettant souffrance et douleur. C'était la terreur qui les précipitait en avant. Hans ne savait que trop bien ce qui se trouvait derrière eux et il n'était pas question d'y abandonner sa sœur.

Devant eux, le sol s'élevait un peu là où les arbres s'éclaircissaient. Une odeur de fumée de bois et de quelque chose qui ressemblait à de la chair calcinée leur parvint, portée par l'air froid et automnal. Sa sœur tomba une fois encore. *Malédiction !* Il s'arrêta pour l'aider à se relever et risqua un coup d'œil en arrière, de là où ils venaient. Là. Et là. Et là encore, et là aussi ! Des formes. Des choses ignobles, malveillantes. Des choses terrifiantes, affamées, cruelles et sournoises. Des hommes-bêtes. Hans savait maintenant que tout était vain. Les créatures se glissèrent hors des ombres, les ténèbres coulant sur leur pelage pour révéler des têtes de chèvre, de taureau et de bélier perchées sur des corps velus, mais humains. Ils se déplaçaient comme des loups, avec grâce et assurance. Et bien qu'ils eussent des yeux d'homme, on n'y lisait aucune pitié. L'un d'entre eux émit un rire sourd et sifflant, gloussant en dégainant une épée aux allures de hachoir.

Hans tira son couteau, poussant sa sœur derrière lui. S'ils voulaient de la viande, ils allaient devoir la payer de leur sang. Il se ramassa, prêt à bondir, mais s'arrêta brusquement. Son cœur se brisa quand il entendit le cri aigu de sa sœur, derrière lui. Il sut alors qu'elle était morte… et lui aussi.



LES RAIDS DES HOMMES-BÊTES

Les hommes-bêtes font de parfaits adversaires dans à peu près n'importe quel environnement. Comme la plupart des voyages dans l'Empire se font au travers de zones boisées, les attaques d'hommes-bêtes sont pratiquement inévitables. Vous pouvez les utiliser pour injecter une bonne dose d'action dans un voyage par ailleurs monotone.

De plus, le mets favori des hommes-bêtes, c'est l'homme! Cela signifie que ces monstres fondent sur les villages et les petites communautés avec une régularité consternante. Les personnages joueurs peuvent tomber sur des preuves de la présence d'hommes-bêtes dans la région, ou près d'une ville importante. Ils peuvent tenter de convaincre les habitants de quitter ou de défendre leur ville. Et la situation peut être plus intéressante encore si les membres d'un culte rencontrent en secret le champion des hommes-bêtes pour lui livrer les habitants en échange d'un puissant artefact du Chaos.

HOMMES-BÊTES ET CULTES DU CHAOS

Les hommes-bêtes constituent un atout inestimable pour bien des cultes. Ils fournissent une réserve presque illimitée de soldats pour harceler les villes et villages et pour détourner l'attention des activités de l'organisation. Naturellement, tous les cultes n'ont pas autant de succès dans leurs tentatives d'alliance, et beaucoup ont attiré les foudres d'une harde, sur eux et sur leur communauté, en choisissant mal leurs mots ou en faisant une démonstration de force trop agressive.

«Les doux Asurs d'Ulthuan sont une race de traîtres et de faibles. Il n'y a pas de limite à leur bassesse. N'ont-ils pas conclu des alliances avec les hommes-lézards dans nos montagnes pour piller nos foyers et tuer notre peuple? Mais ce ne sont pas des skinks ordinaires. Non, ce sont des créatures perverses, aux écailles noires, dotées de traits étranges, presque bestiaux. Je n'avais jamais vu leurs pareils auparavant, mais leur férocité et leur désir d'attaquer les nôtres sont une preuve irréfutable de leur alliance avec nos ignobles cousins.»

—Aeledar, garde noir

«Vous autres, les maigrichons, vous ne savez pas ce qu'est le courage. Pour devenir un homme, j'ai dû traquer l'insaisissable Ymir et le tuer en combat singulier. Ces créatures mesurent trente mètres de haut et sont couvertes d'une fourrure blanche maculée de pisse. Un simple coup de leurs griffes couperait en deux une centaine de vos geignards de guerriers. Mais moi, moi Horgred le Sanguinaire, j'ai massacré Ymir de mes mains. J'ai arraché son énorme tête de ses épaules et je l'ai rapportée dans mon village en me nourrissant de son sang chaud. Quoi? Moi, un menteur?»

—Horgred le Sanguinaire, berserk norse

Les hommes-bêtes de Norsca

En Norsca, on rapporte qu'il existe d'énormes créatures à fourrure blanche que certaines tribus appellent les ymirs. Les nains accréditent ces mythes par leurs propres récits de rencontres avec ces horreurs titanesques. Pour les Norses, ces monstres jouent un rôle important dans les rites de passage que subissent les jeunes hommes quand ils veulent que la tribu les reconnaisse au titre de guerriers. Ces jeunes pleins d'espoir bravent les tempêtes de neige et les vents glaciaux pour pister ces monstres et les affronter. S'ils reviennent avec une tête, ils ont droit à une place spéciale au sein de la tribu. S'ils n'y parviennent pas, ils ne reviennent pas.

TYPES D'HOMMES-BÊTES

Les formes étranges que peuvent prendre les mutants estompent la frontière qui les sépare des hommes-bêtes. En effet, bien des mutants ont une tête bestiale, tandis que les hommes-bêtes sont parfois dotés de traits humains. En règle générale, les hommes-bêtes «authentiques» ont une tête de bouc ou de taureau.

Le *Bestiaire du Vieux Monde* fournit toutes sortes d'informations sur les hommes-bêtes et la façon dont ils sont perçus et appréhendés, tout en donnant les caractéristiques chiffrées de membres standard des différents types et races. Toutefois, les représentants de l'espèce sont fort variés, séparés par toutes sortes de différences subtiles. Avec les règles qui suivent, il vous sera possible de créer des personnages joueurs de la race des hommes-bêtes. À moins que vous n'aimiez dévorer les bébés, massacrer les humains et errer d'un endroit à un autre jusqu'à finalement crouler sous le nombre des soldats impériaux, ces personnages ne seront sans doute pas adaptés à une partie ordinaire. Mais des groupes comprenant des guerriers du Chaos et des mutants peuvent prendre des hommes-bêtes dans leur suite. Il y a une sorte de séduction sulfureuse dans le fait de jouer des agents du Chaos, et ce qui suit est conçu pour convenir à tout type de jeu, qu'il s'agisse de concevoir des adversaires uniques ou de créer d'audacieux champions du Chaos.

Bien des entrées mentionnent des carrières spéciales qui ne sont accessibles qu'aux hommes-bêtes. En plus de celles qui sont incluses dans ce chapitre, tous les hommes-bêtes peuvent progresser dans les carrières de Brute ou d'Éclaireur décrites dans *WJDR*. Toutefois, ils ne progressent pas dans les carrières de Chaman décrites dans le *Bestiaire du Vieux Monde*. Les hommes-bêtes peuvent également entreprendre la carrière de Guerrier du Chaos décrite au **Chapitre XIII: Les esclaves des ténèbres**.

Traits communs

Quelle que soit leur race, tous les hommes-bêtes commencent le jeu avec deux mutations: aspect bestial et jambes d'animal (cf. **Chapitre III: Le répertoire des mutations** pour plus de détails). De plus, tous les hommes-bêtes ont également les compétences et talents supplémentaires qui suivent:

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Langue (langue des bêtes), Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie

Talents: Camouflage rural, Sens aiguisés

Règles spéciales: en plus, tous les hommes-bêtes disposent de la capacité spéciale qui suit.

- *Silencieux comme les animaux des bois*: les hommes-bêtes font preuve d'une discrétion naturelle. Ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.

Acquisition de mutations

Les hommes-bêtes obtiennent de nouvelles mutations de la même façon que les humains. Toutefois, comme tous les hommes-bêtes commencent la partie avec au moins deux de ces mutations, ils ont plus de chances d'en gagner d'autres. Un homme-bête peut avoir un nombre maximal de mutations égal à **1d10 + 1 + son bonus d'Endurance**.





Le type d'homme-bête le plus répandu est le gor. Grands, puissants et nombreux, les gors forment le gros de la plupart des meutes. Si leur apparence varie énormément, ils ont tous des traits animaux mêlés à des traits humains. Ce sont leurs cornes qui distinguent les gors des hommes-bêtes inférieurs. Les cornes sont le symbole ultime du statut et du pouvoir, et leurs chefs ont toujours les plus grandes et les plus impressionnantes, qu'ils peignent systématiquement avec du sang, des excréments ou des teintures pour instiller la peur dans le cœur de leurs ennemis.

TABLE 7-1 : CARACTÉRISTIQUES DES GORS

Caractéristique	Gor (tous)
Capacité de Combat (CC)	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	20+2d10
Force (F)	25+2d10
Endurance (E)	40+2d10
Agilité (Ag)	25+2d10
Intelligence (Int)	20+2d10
Force Mentale (FM)	15+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10
Attaques (A)	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10. 1-3 : 11 ; 4-6 : 12 ; 7-9 : 13 ; 10 : 14
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance
Mouvement (M)	4
Magie (Mag)	0
Points de Folie (PF)	0
Points de Destin (PD)	0

Bien que les gors soient considérés comme une espèce à part entière, ce sont des créatures du Chaos, sujettes à toutes sortes de mutations. Certains gors ont une tête d'insecte ou de cheval, un grand nombre de membres, une queue frétillante, ou toute autre combinaison de caractères hideux. Cependant, il n'existe que trois catégories de gors dignes d'être évoquées.

Bovigors

Les bovigors ont des cornes de bovin et le plus souvent une tête de bœuf ou de taureau. Ils ont un sens de la compétition très développé et pensent être supérieurs aux autres gors. La plupart ne se servent guère de leurs méninges, préférant à cela utiliser leur force pour régler leurs problèmes.

Caprigors

Plus répandus que tous les autres types de gors, les caprigors ont des cornes droites ou recourbées, comme un bouc ou un bélier. La plupart ont une tête de bouc ; dans ce cas, ils ont également des pattes de bouc.

Vraigors

Un homme-bête doté de belles cornes et d'aucune autre mutation est qualifié de vraigor. Les vraigors ont des jambes d'humain ou de bouc. Ces hommes-bêtes rares sont les plus intelligents et les plus forts, accédant presque toujours à un statut particulièrement honorable au sein de la meute.

Caractéristiques raciales supplémentaires

Les gors ont les compétences et talents supplémentaires qui suivent.

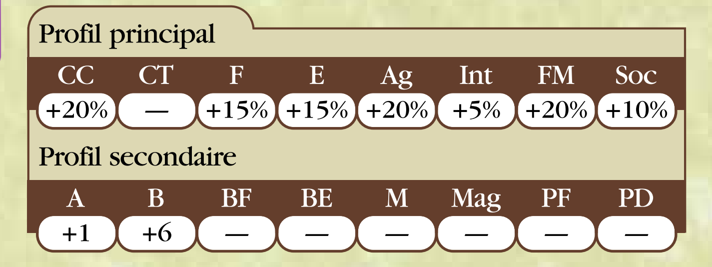
Compétences : Intimidation
Talents : Force accrue (bovigors et vraigors uniquement), Intelligent (vraigors uniquement), Menaçant
Mutations supplémentaires : tous les gors commencent le jeu avec les mutations suivantes : aspect bestial, cornes et jambes d'animal. Les bovigors ont également la mutation brute épaisse.
Dotations : armure légère (veste de cuir), une arme à une main *ou* une lance, et une arme à une main *ou* un bouclier.

Bestigors

Les plus durs des hommes-bêtes sont qualifiés de bestigors. Non contents d'être plus forts, ils ont tendance à faire preuve de plus de discipline, formant des rangs plus organisés au combat que leurs querelleurs congénères inférieurs, et ils s'efforcent de contenir leurs excès les plus perturbateurs. Ils ont toujours les meilleures armes et armures dont la meute dispose, utilisant même parfois des objets récupérés sur les cadavres de leurs ennemis.

Bestigor est présenté ici sous forme de carrière. La plupart des Bestigors ont cinq ou six promotions. Seuls les plus rares et les plus puissants en ont davantage.

PLAN DE CARRIÈRE DU BESTIGOR



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	—	+15%	+15%	+20%	+5%	+20%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Esquive, Intimidation, Perception
Talents : Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes)
Règles spéciales :
- Seuls les gors peuvent se tourner vers cette carrière. De plus, les Bestigors acquièrent une nouvelle fois la mutation cornes.

Dotations : armure moyenne (armure de mailles complète), arme à deux mains, arme à une main, crânes humains
Accès : au choix
Débouchés : Champion homme-bête

Champion homme-bête

Les Champions hommes-bêtes sont les chefs incontestés de la harde. Si la plupart sont des gors, certains Champions sont issus des rangs des ungors, voire des mutants, mais ces monstres « chanceux » doivent passer le plus clair de leur temps à lutter contre leurs congénères qui briguent



leur place. Les hommes-bêtes donnent divers noms et titres à ces chefs, comme « Éventreur » ou « Wargor », mais les plus puissants sont connus sous le nom de Seigneurs des Bêtes. Bien des Champions hommes-bêtes jouissent d'une récompense ou d'un don du Chaos qui les distingue du reste de la meute.

Les Champions hommes-bêtes gagnent les récompenses et dons du Chaos de la même manière que les guerriers du Chaos et les sorciers du Chaos.

Champion homme-bête est présenté ici sous forme de carrière. La plupart des Champions ont cinq ou six promotions. Seuls les plus rares et les plus puissants en ont davantage.

Plan de carrière du Champion homme-bête

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	+10%	+25%	+25%	+30%	+10%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Évaluation, Filature, Intimidation, Perception, Pistage, Survie
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement *ou* Sur ses gardes, Maîtrise (trois au choix), Menaçant, Parade éclair, Résistance accrue *ou* Sixième sens
Dotations : armure lourde (plastron, manteau de mailles à manches), arme à deux mains, arme à une main, bannière, meute, crânes humains
Accès : au choix
Débouchés : Chef

Hommes-bêtes inférieurs

Les hommes-bêtes inférieurs sont tous ceux qui ne sont ni gors ni chamans brays.

Ungors

Les ungors, « ceux qui ne sont pas vraiment gors » ou « autres gors », ne sont ni aussi forts, ni aussi robustes, ni aussi intelligents que les gors. Ils sont plus petits et leurs cornes sont moins impressionnantes, même si certains ont des couronnes de petites cornes, quelques excroissances osseuses ou des cornes qui poussent à divers endroits de leur corps. Ce sont les créatures les plus variées et celles qui ont le plus grand nombre de mutations. À moins que l'ungor ait des cornes particulièrement spectaculaires, il est condamné à jouer les sous-fifres et les souffre-douleur des gors, reportant ensuite ses frustrations sur les brays et les prisonniers.

Brays

En bas de l'échelle sociale de la meute, on trouve les brays. Ce sont des hommes-bêtes totalement dépourvus de cornes. Même les ungors méprisent ces pathétiques créatures, se raillant d'elles et les malmenant à la moindre occasion. Les brays vivent rarement bien longtemps, car ils sont les derniers à avoir accès à la nourriture et vivent le plus loin de la chaleur de leurs campements. Les brays tirent leur nom de leurs braillements et de la cacophonie de hennissements et de cris plaintifs qu'ils produisent quand ils se rassemblent pour manger ou pour chasser. Bien que ces misérables comptent parmi les plus faibles et les moins utiles, on entend parfois parler d'un bray qui use de rouerie et de bravoure pour prendre le contrôle d'une meute. Ces événements sont brefs, car le bray en question doit constamment résister à ceux qui contestent son titre.

Table 7-2 : Caractéristiques des ungors et des brays

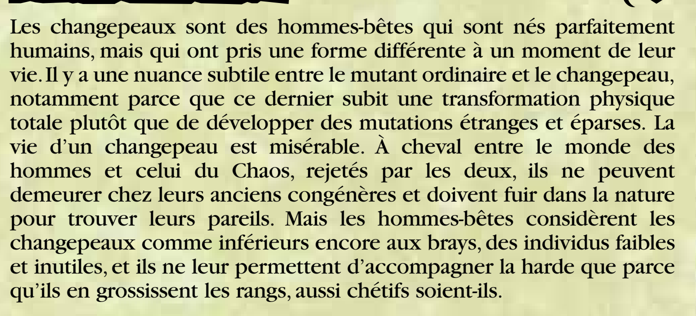
Caractéristique	Ungors	Brays
Capacité de Combat (CC)	20+2d10	15+2d10
Capacité de Tir (CT)	15+2d10	15+2d10
Force (F)	20+2d10	15+2d10
Endurance (E)	30+2d10	20+2d10
Agilité (Ag)	20+2d10	20+2d10
Intelligence (Int)	20+2d10	20+2d10
Force Mentale (FM)	15+2d10	15+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10	20+2d10
Attaques (A)	1	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10. 1-3 : 9 ; 4-6 : 10 ; 7-9 : 11 ; 10 : 12	
Bonus de Force (BF)*	Égal au chiffre des dizaines de la Force	
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance	
Mouvement (M)	4	4
Magie (Mag)	0	0
Points de Folie (PF)	0	0
Points de Destin (PD)	0	0

Caractéristiques raciales supplémentaires

Les ungors et les brays ont les compétences et talents supplémentaires qui suivent.

Mutations supplémentaires : tous les ungors obtiennent les mutations aspect bestial et jambes d'animal.
Dotations : tous les ungors commencent le jeu avec une lance et une arme à une main ou un bouclier.

Changepeaux



Les changepeaux sont des hommes-bêtes qui sont nés parfaitement humains, mais qui ont pris une forme différente à un moment de leur vie. Il y a une nuance subtile entre le mutant ordinaire et le changepeau, notamment parce que ce dernier subit une transformation physique totale plutôt que de développer des mutations étranges et éparses. La vie d'un changepeau est misérable. À cheval entre le monde des hommes et celui du Chaos, rejetés par les deux, ils ne peuvent demeurer chez leurs anciens congénères et doivent fuir dans la nature pour trouver leurs pareils. Mais les hommes-bêtes considèrent les changepeaux comme inférieurs encore aux brays, des individus faibles et inutiles, et ils ne leur permettent d'accompagner la harde que parce qu'ils en grossissent les rangs, aussi chétifs soient-ils.

Personnages changepeaux

Bien que des bébés et des enfants deviennent des changepeaux, il est inutile de détailler le destin qui les attend. Les adultes, et plus particulièrement les personnages joueurs, deviennent des changepeaux s'ils obtiennent deux fois la mutation aspect bestial ou s'ils acquièrent la mutation changepeau. Ils subissent aussitôt une

Hommes-bêtes et enfants du Chaos

La frontière qui sépare hommes-bêtes et enfants du Chaos est plutôt mince. Les hommes-bêtes sont des créatures du Chaos et peuvent prendre toutes sortes de formes, mais tous partagent des caractéristiques communes. Toutefois, comme pour les membres des autres races, leur corps est limité dans le nombre de mutations qu'ils peuvent subir avant de se transformer en un tas de chair corrompue, devenant alors des enfants du Chaos. Les hommes-bêtes deviennent des enfants du Chaos s'ils gagnent un nombre de mutations égal à 1d10 + 1 + leur bonus d'Endurance (sans tenir compte des mutations avec lesquelles ils débutent).





douloureuse transformation, prenant soudainement l'aspect de la créature décrite dans la mutation changepeau. En plus des mutations subies, le personnage doit relancer les caractéristiques de départ de son profil principal en se conformant au type d'homme-bête approprié (généralement le gor). Il conserve toutes ses promotions, ses compétences et ses talents, ainsi que ses autres mutations.

Gaves



Sur toutes les terres de l'Empire et plus loin au nord, il n'est pas rare que des parents humains enfantent un rejeton mutant. Certains tentent de dissimuler les difformités du bébé, mais la plupart en ont tellement honte qu'ils l'abandonnent à la forêt ou à la rivière, le laissant mourir de faim ou de froid. Les hommes-bêtes sont à l'affût des vagissements de ces enfants perdus. Ils sont toujours adoptés et élevés avec le reste de la meute, car les hommes-bêtes les considèrent comme des cadeaux de leurs dieux. Ces mutants sont qualifiés de «gaves» ou d'enfants gaves. Quand ils grandissent, ils deviennent souvent des gors, des ungors ou même des brays, mais le reste de la meute ne leur témoigne pas le même mépris qu'à leurs semblables, car ils sont considérés comme des dons sacrés (ou plutôt impies). Tout gave peut gravir les échelons de la société des hommes-bêtes.

Chamans brays



Tous les utilisateurs de magie puisent dans les énergies mystiques issues des Royaumes du Chaos, mais les Chamans brays utilisent ces énergies de manière naturelle, presque instinctive. Dès la naissance, ils savent manipuler l'énergie du Chaos sous sa forme brute, tout comme les autres hommes-bêtes semblent savoir chasser, traquer et tuer. Par conséquent, les Chamans brays n'ont pas besoin d'étudier ni de subir de formation spéciale: ils savent comment faire, tout simplement.

L'un des pouvoirs les plus importants employés par ces hommes-bêtes est leur capacité à transférer leur conscience dans les Royaumes du Chaos afin de s'y entretenir avec les démons, et même les dieux qu'ils y trouvent. Ils accèdent à ce plan en s'enivrant et en inhalant les vapeurs de plantes hallucinogènes qu'ils jettent dans des feux allumés au pied des pierres des hardes. Leur pouvoir de communiquer avec les dieux les met à l'abri des attaques du reste de la harde, car tous les hommes-bêtes croient que s'ils blessent un Chaman bray, ils risquent d'être annihilés de la main même de leurs ignobles dieux.

Les Chamans brays ont un aspect identique aux gors. Ce qui les distingue de leurs congénères, c'est la couleur de leurs yeux. La nuance de son iris indique quelle puissance du Chaos a pris le chaman sous son aile: bleu ou jaune pour Tzeentch, vert ou marron pour Nurgle, rose ou violet pour Slaanesh, et rouge vif pour Khorne (bien que les chamans de Khorne ne lancent jamais de sorts). Ils portent généralement de riches robes ou des capuchons décorés. La plupart ont un bâton (généralement un bâton de bray; cf. encadré pour plus de détails) et souvent une bannière ornée de scalps et d'ossements.

Les Chamans brays gagnent des récompenses et des dons du Chaos comme les guerriers du Chaos et les sorciers du Chaos.

Caractéristiques raciales supplémentaires

Les Chamans brays disposent des compétences et talents supplémentaires qui suivent.

Compétences: Focalisation, Intimidation
Talents: Magie commune (Chaos), Menaçant
Mutations supplémentaires: la moitié environ des Chamans brays acquièrent la mutation cornes.
Dotations: arme à une main, robe

Chamans brays

Les Chamans brays sont des éléments importants de la harde et servent de conseillers au chef. Plus important encore, ils utilisent leurs pouvoirs pour défendre la meute et anéantir ses ennemis. Certaines légendes affirment que les chamans peuvent envoyer leur esprit dans les Royaumes du Chaos, ce qui leur permet de communier directement avec les démons et, selon certains, avec les Dieux Sombres eux-mêmes. Grâce à ces voyages, à ces songes et à ces hallucinations, ils sont en mesure de prévoir l'avenir.

Hommes-bêtes et marques du Chaos

Les hommes-bêtes, et en particulier les bestigors, peuvent gagner des marques du Chaos, comme les autres champions du Chaos (cf. **Chapitre XIII: Les esclaves des ténèbres**). En plus des avantages (et des inconvénients) de ces marques, les hommes-bêtes subissent de graves mutations physiques.

Khorngors
Les traits des hommes-bêtes portant la marque de Khorne se rapprochent de ceux des chiens, avec une mâchoire puissante aux crocs dégoulinant d'une bave nauséabonde. La marque modifie leur peau et leur fourrure, auxquelles elle confère une nuance rougeâtre. Leurs yeux deviennent particulièrement inquiétants, d'un blanc saisissant avec des pupilles rouges.

Pestigors
Ces monstres répugnants ont une peau craquelée et mouchetée de blessures ouvertes et malodorantes d'où s'écoule un fluide pestilentiel. Écarlates, criblés de plaies, ces hommes-bêtes sont l'incarnation physique de la malveillance de Nurgle. La plupart des pestigors ont une fourrure emmêlée, pleine de croûtes de vomissures et d'excréments issus de leur corps ravagé par la maladie. Malgré leur apparence décrépite, ils sont extrêmement robustes et endurants.

Slaangors
Ces hommes-bêtes ont une fourrure blanche, ou presque, recouvrant une peau pâle, voire pastel. Ils fixent le monde de leurs yeux verts, ronds comme des soucoupes, sertis tels des joyaux dans leur tête bestiale. Ce sont des créatures étranges et dérangeantes, suscitant un mélange de révulsion et d'attirance chez ceux qui en croisent la route.

Tzaangors
Les tzaangors sont des hommes-bêtes sauvages et étranges qui portent la marque de Tzeentch. Ils ont toujours une caractéristique inhabituelle, comme une fourrure tachetée, des cornes pastel ou une partie du corps colorée de manière remarquable.

Plan de carrière du Chaman bray

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	+10%	+10%	+10%	+15%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	+2	—	—

Compétences: Commandement, Connaissances générales (une au choix, Khorne uniquement) *ou* Sens de la magie, Esquive, Expression artistique (conteur), Focalisation *ou* Torture (Khorne uniquement), Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception, Soins
Talents: Éloquence, Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Magie noire, Mains agiles, Science de la magie (bêtes, mort *ou* ombre) *ou* Sombre savoir (Nurgle, Slaanesh *ou* Tzeentch); Khorne uniquement: Coups assommants, Coups précis, Éloquence, Force accrue, Maîtrise (armes lourdes)
Dotations: bâton de bray, plantes hallucinogènes, scalps, crânes
Accès: aucun
Débouchés: Gran-chaman bray

TABLE 7-3: CARACTÉRISTIQUES DES CHAMANS BRAYS

Caractéristique	Chaman bray
Capacité de Combat (CC)	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	20+2d10
Force (F)	20+2d10
Endurance (E)	35+2d10
Agilité (Ag)	25+2d10
Intelligence (Int)	30+2d10
Force Mentale (FM)	20+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10
Attaques (A)	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10. 1-3 : 12 ; 4-6 : 13 ; 7-9 : 14 ; 10 : 15
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance
Mouvement (M)	4
Magie (Mag)	1
Points de Folie (PF)	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10. 1-4 : 1 ; 5-7 : 2 ; 8-10 : 3

BÂTON DE BRAY

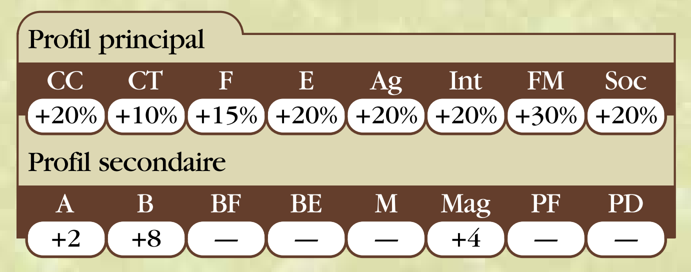
Symbole de la fonction de chaman bray, ce lourd bâton est orné d'ossements, de coquillages, de scalps et de crânes, et toute sa longueur est incrustée de pierres et d'éclats de métal.

Arme	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs
Bâton de bray	60	Armes lourdes	BF-1	Défensive, lente, percutante

Les Gran-chamans brays

Les Gran-chamans brays font partie des plus puissants de tous les hommes-bêtes. Armés des puissantes marques du Chaos, ils ont accès à une magie des plus dangereuses. En l'associant à des talents de guerrier exceptionnels, ils comptent parmi les plus dangereux membres de la harde.

PLAN DE CARRIÈRE DU GRAN-CHAMAN BRAY



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+10%	+15%	+20%	+20%	+20%	+30%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	+4	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances générales (deux au choix), Connaissances générales (une au choix, Khorne uniquement) *ou* Sens de la magie, Expression artistique (conteur), Focalisation *ou* Torture (Khorne uniquement), Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (trois au choix), Perception, Soins

Talents : Force accrue (Khorne uniquement) *ou* Projectile puissant, Frénésie (Khorne uniquement) *ou* Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Magie mineure (deux au choix) *ou* Maîtrise (une au choix, Khorne uniquement), Orateur né, Sain d'esprit, Sans peur

Règles spéciales :

- Pour devenir Gran-chaman bray, le personnage doit avoir obtenu une marque du Chaos.

Dotations : bâton de bray, plantes hallucinogènes, objet magique, scalps, crânes

Accès : Chaman bray

Débouchés : aucun

LES BÊTES DU CHAOS

Si les gors, ungors, brays et autres constituent la majorité des hommes-bêtes, il en existe d'autres espèces, qui combattent aux côtés des bêtes du Chaos. Parmi eux, on compte les effroyables minotaures, les centigors, les dragons-ogres et bien d'autres encore. Les relations qu'entretiennent les hommes-bêtes ordinaires et ces puissantes créatures sont incertaines, et la plupart du temps, ils se battent entre eux. Toutefois, durant les grands rassemblements au Pays des Trolls, ces créatures combattent sous la même bannière, celle du Chaos.

Centigors



Les centigors sont des hommes-bêtes que l'influence mutagène des pouvoirs du Chaos a dotés d'un arrière-train de cheval ou de bœuf, voire de quelque autre quadrupède. L'adjonction de membres supplémentaires confère à ces créatures centauroïdes une force et une vélocité incroyables, tout en leur permettant d'utiliser des armes pour hacher menu leurs ennemis. Malgré leur force extraordinaire, ils sont loin d'être agiles, et ils n'ont ni la patience ni le talent nécessaire pour manipuler des objets avec précision. De plus, ces monstres éprouvent un vif ressentiment à l'égard des autres créatures. Ils se considèrent comme des abominations et sont jaloux des autres créatures, dont le corps et l'esprit sont mieux adaptés l'un à l'autre. Cette frustration suscite un comportement imprévisible, des accès de rage et une haine impitoyable, en particulier à l'égard des humains.

On trouve essentiellement les centigors aux frontières septentrionales et orientales, là où les forêts de l'Empire cèdent le pas aux douces collines des plaines nordiques. Toutefois, étant nomades, on peut les rencontrer presque partout, ce qui explique qu'on en a vu jusque dans le Wissenland.

Les centigors qui entreprennent la carrière de Brute sont appelés des cabresangs.

Table 7-4: Caractéristiques des centigors

Caractéristique	Centigor
Capacité de Combat (CC)	35+2d10
Capacité de Tir (CT)	25+2d10
Force (F)	35+2d10
Endurance (E)	40+2d10
Agilité (Ag)	15+2d10
Intelligence (Int)	20+2d10
Force Mentale (FM)	20+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10
Attaques (A)	2
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10. 1–3 : 12 ; 4–6 : 14 ; 7–9 : 16 ; 10 : 18
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance
Mouvement (M)	8
Magie (Mag)	0
Points de Folie (PF)	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10. 1–7 : 0 ; 8–10 : 1

Caractéristiques raciales

Les centigors gagnent les caractéristiques qui suivent.

Compétences : Filature, Intimidation, Langue (langue des bêtes), Perception, Pistage, Résistance à l'alcool, Survie

Talents : Armes naturelles (sabots), Maîtrise (armes de cavalerie, armes de jet), Menaçant, Sens aiguisés

Règles spéciales :

- *Armure pectorale :* les centigors portent une armure qui leur recouvre le torse mais pas l'abdomen. Si vous utilisez les règles d'armure avancées, 50% des coups touchant le corps ignorent l'armure protégeant cette zone. Les centigors ne peuvent pas porter d'armure au niveau des jambes. Reportez-vous à la **Table AP–3 : localisation des dégâts chez les quadrupèdes**, page 121 du *Bestiaire du Vieux Monde*.
- *Mutations du Chaos* : les centigors commencent le jeu avec les mutations aspect bestial et cornes. Comme les hommes-bêtes, quand on détermine la difficulté de leur test d'Endurance visant à résister à l'obtention d'une mutation supplémentaire, on considère qu'ils ont une mutation de moins qu'en réalité.

Armure : armure légère (veste de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : demi-lance *ou* arme à une main, bouclier *ou* 2 haches de jet

Dotations : aucune

Minotaures



On pense que ces énormes créatures à tête de taureau descendent des hommes-bêtes. Presque deux fois plus grands que des humains, et bien plus musclés, ces monstres ont à peu près les mêmes proportions et la même forme que des hommes, excepté leur tête hideuse et gigantesque. De part et d'autre de celle-ci poussent des cornes pointues dont la longueur varie entre 1,20 m et 1,80 m. S'ils sont particulièrement puissants, ils n'ont pas l'intelligence des humains, ni même des hommes-bêtes.

D'ordinaire, ces créatures sont gauches et ont l'esprit lent, mais quand on les provoque, elles se transforment en d'effroyables machines à tuer. La simple odeur du sang les plonge dans une frénésie meurtrière les poussant à démembrer leurs adversaires, éclaboussant les alentours d'organes et de sang. Les minotaures dévorent alors les entrailles à pleines dents, nourrissant cette rage sanguinaire qui les habite et les pousse à se lancer à l'assaut pour massacrer encore.

~ Le Présent ~

Magda baissa les yeux sur le paquet qui gigotait dans ses bras avec un mélange de dégoût et de pitié. Il se tortilla et un appendice charnu se dégagea des linges qui l'emmaillotaient. De ses doigts noueux, elle réajusta les langes, recouvrant la chair obscène. Si elle voyait encore cette chose, elle allait devenir folle. Elle savait qu'elle devait la noyer. C'était une abomination. C'était son devoir. Mais elle avait déjà noyé une dizaine de bébés au cours de sa longue carrière de sage-femme, et elle savait au plus profond de son cœur qu'elle était incapable de commettre un infanticide de plus. C'était au-dessus de ses forces.

Un soupir s'échappa de ses lèvres quand lui revinrent les spectres des visages déformés, des yeux étincelants, tous les souvenirs des enfants innocents qu'elle avait tués et qui n'avaient pas mérité de vivre à cause de quelque tour cruel que leur avaient joué les dieux.

Le bébé se mit à pleurer. Elle jeta un œil alentour. Personne. Un champ désert à l'orée des bois. L'aube naissante peignait le monde en violet. Tous dormaient encore, bien en sécurité dans leurs lits, inconscients du crime de Magda.

Là. Devant elle. Un mouvement. C'était maintenant ou jamais. De ses mains tremblantes, elle déposa le bébé qui gémissait sur un lit d'épines de pin. Elle retira le linge, de peur que son crime ne soit découvert, et vit la peau rose d'un bébé vigoureux et sain… à l'exception du tentacule qui lui poussait sur le cou. L'enfant leva les yeux sur elle, cherchant du regard la chaleur qu'on venait de lui voler. Ses cris se firent plus forts. Le bruissement des feuilles se rapprochait. Étouffant un sanglot, Magda s'en fut, les vagissements du malheureux lui résonnant dans le crâne.

TABLE 7-5: CARACTÉRISTIQUES DES MINOTAURES

Caractéristique	Minotaure
Capacité de Combat (CC)	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	20+2d10
Force (F)	40+2d10
Endurance (E)	40+2d10
Agilité (Ag)	30+2d10
Intelligence (Int)	10+2d10
Force Mentale (FM)	15+2d10
Sociabilité (Soc)	15+2d10
Attaques (A)	2
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10. 1-3 : 28 ; 4-6 : 32 ; 7-9 : 36 ; 10 : 38
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance
Mouvement (M)	5
Magie (Mag)	0
Points de Folie (PF)	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10. 1-7 : 0 ; 8-10 : 1

Les minotaures établissent leur antre dans des tombes du Chaos dont ils font office de gardiens. Par conséquent, ils ont tendance à vivre dans les coins les plus sombres des forêts, loin des routes et des communautés humaines. On peut toujours identifier un sanctuaire impie au monticule de crânes, d'armes et d'armures que rassemblent les monstres. Les hommes-bêtes vénèrent les minotaures pour leur force, et pour la faveur que leur accordent visiblement leurs dieux.



Les minotaures qui entreprennent la carrière de Brute sont surnommés les sanguiniens.

Doombulls

Les plus grands et les plus rusés des minotaures sont les champions vénérés des dieux du Chaos. Surnommés les doombulls par les hommes-bêtes, ils comptent parmi les créatures les plus redoutées du Vieux Monde. Les doombulls se distinguent des autres minotaures par la marque du Chaos qu'ils arborent. Seuls les minotaures qui entreprennent la carrière de Champion du Chaos sont considérés comme des doombulls.

Ces marques affectent souvent l'apparence du minotaure. Les khornbulls ont un cuir et une peau rougeâtres, et leurs cornes sont recouvertes de lourdes couches de cuivre jaune. Les pestibulls, serviteurs de Nurgle, sont boursouflés, avec un abdomen distendu et rempli d'asticots grouillants, et leur cuir est couvert de plaies et de bubons suintants. Les slaanbulls parent leur corps d'horribles trophées, portant des capes faites de visages humains et des bijoux en ossements. Les tzaanbulls, comme leur étrange maître Tzeentch, ont une peau aux motifs vifs, des couronnes de cornes biscornues, et émettent une aura crépitante d'énergie du Chaos.

Caractéristiques raciales

Les minotaures gagnent les caractéristiques qui suivent.

Compétences : Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sens aiguisés
Dotations : arme à deux mains
Règles spéciales : en plus de leurs caractéristiques raciales, les minotaures disposent des attributs suivants.

- *Mutations du Chaos* : les minotaures commencent le jeu avec un aspect bestial, des jambes d'animal et deux fois la mutation cornes.
- *Soif de sang* : les minotaures ont la répugnante habitude de consommer les cadavres de ceux qu'ils ont tués, parfois même pendant que la bataille continue. Si un minotaure tue un adversaire et qu'il n'est pas engagé dans un combat au corps à corps contre un autre ennemi, il doit réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10%) pour résister à l'envie de s'asseoir et de se repaître de sa proie. Il peut rejouer un test au début de son tour, à chaque round, jusqu'à ce qu'il réussisse. Si le minotaure est attaqué au corps à corps, sa soif de sang s'interrompt immédiatement.

Laquais



Les hommes-bêtes utilisent bien des monstres sauvages au sein de leurs hardes. Ces créatures mutantes servent de gardiens, d'effectifs supplémentaires et, en de rares occasions, d'animaux de compagnie.

Chiens du Chaos

Dans les forêts les plus sombres rôdent des molosses pervertis par le pouvoir du Chaos. Se rassemblant et chassant en meutes de six à douze individus, ces monstres ont tendance à s'approcher des campements des hommes-bêtes, volant des miettes de nourriture ou enlevant parfois même un bray. Étrangement loyales, ces créatures rejoignent les hardes dans l'espoir d'obtenir de la viande fraîche. Certains hommes-bêtes les élèvent quand ils sont encore chiots pour les rendre plus cruels et efficaces au combat. Durant les semaines avant la bataille, les chiens sont parqués, affamés et battus pour les rendre plus féroces encore. Quand on les libère, ils se transforment en tueurs déments et sauvages.

Les chiens du Chaos sont des bêtes aux grondements féroces, qui rappellent vaguement des limiers, mais dotés d'une fourrure grise et de pointes qui leur courent sur le dos. Ils ont un aspect cruel et hideux, avec une tête de loup aux traits démoniaques. Bien des chiens développent des mutations comme des cornes, des défenses et de longs piquants.



~ CHIEN DU CHAOS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	34%	38%	47%	18%	34%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	7	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Natation, Perception +10%, Pistage +10%

Talents : Armes naturelles, Frénésie, Sens aiguisés, Troublant

Règles spéciales

- *Mutations du Chaos* : soif de sang. Il y a 25% de chances pour qu'un chien ait également la mutation longs piquants (cf. **Chapitre III : Le répertoire des mutations**).
- *Silencieux comme les animaux des bois* : les chiens font preuve d'une discrétion naturelle, et la plupart sont des traqueurs et chasseurs expérimentés. Ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

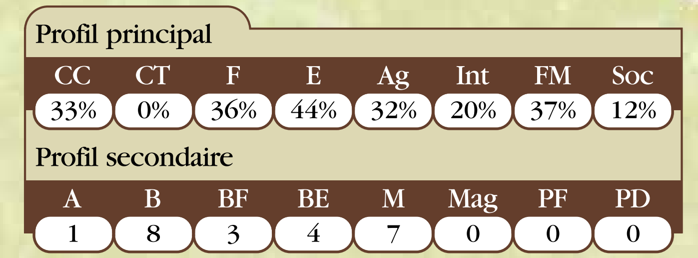
Armes : dents

Perspective d'Éradication : Assez facile

Sanglebboucs

Les sanglebboucs sont les rejetons d'hommes-bêtes. Étranges hybrides de sangliers sauvages et d'hommes-bêtes, ces féroces créatures ont conservé l'intelligence de leurs congénères tout en prenant une apparence complètement animale. Les sanglebboucs ressemblent à d'immenses sangliers couverts de pointes et de cornes, à la mâchoire dégoulinante de bave et hérissée de défenses. Les hommes-bêtes les utilisent comme gardiens ou animaux de trait pour tirer leurs chars sur le champ de bataille.

~ SANGLEBOUC ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	36%	44%	32%	20%	37%	12%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	4	7	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Perception, Pistage +10%, Survie

Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie, Sens aiguisés, Troublant

Règles spéciales :

- *Charge de sanglebouc* : quand un sanglebouc effectue une Charge, ses armes naturelles gagnent l'attribut percutante.
- *Mutations du Chaos* : aspect bestial et cornes. Il existe 25% de chances qu'apparaisse une mutation supplémentaire. Lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations,** pages 30 et 31, si c'est le cas et modifiez le profil en conséquence.
- *Silencieux comme les animaux des bois* : les sanglebboucs font preuve d'une discrétion naturelle, et la plupart sont des traqueurs et chasseurs expérimentés. Ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : défenses et cornes

Perspective d'Éradication : Assez facile

HARDES

L'unité de base de la société des hommes-bêtes est la harde. Dirigés par un puissant chef, qui est souvent un champion du Chaos, ses membres vivent dans un ensemble de campements temporaires dans les bois, ou dans un coin caché en pleine nature. Les grottes sont très utiles aux hardes quand elles se trouvent à proximité d'une source d'eau et offrent un bon point d'observation sur les bois environnants. Les créatures suivent leur nourriture, et une fois qu'elles ont épuisé la faune et les habitants d'une région, elles passent au campement suivant. Leurs déplacements constants les mettent en contact avec d'autres hommes-bêtes, si bien que les escarmouches entre hardes ne sont pas rares.

Succession à la tête de la harde

Quand le chef de la harde meurt, commence une période de grands bouleversements. Les hommes-bêtes ne se soucient pas des circonstances de sa mort : qu'il soit mort assassiné, au combat, en devenant un enfant du Chaos ou en accédant au statut de démon n'a pas d'importance. Peu après la mort du chef, un conflit oppose les plus puissants membres de la meute, impliquant presque toujours un combat pour déterminer qui a le droit de régner. Dans le cas où plusieurs chefs potentiels apparaissent, la harde peut se diviser en plusieurs meutes qui se séparent.

Bannières

La plupart des hardes portent des bannières arborant le nom de leur champion et la liste de ses exploits. On les porte toujours sur le champ de bataille, où elles servent de point de ralliement et clament bien haut la force et la puissance de la meute, couvertes de runes en langage sombre. La plupart des bannières sont faites de peau humaine arrachée à des prisonniers, mais certaines sont conçues à partir de morceaux récupérés sur des étendards humains, de vieux draps, etc. Quand un champion meurt, son successeur brûle l'ancienne bannière, mais il en conserve un morceau qu'il incorpore à la sienne. Par conséquent, beaucoup de bannières d'hommes-bêtes comptent des dizaines de bouts, dont certains remontent à l'époque de Magnus, voire à des périodes antérieures.

Le festin du champion

Si le chef des hommes-bêtes vient à mourir, la meute tout entière se rassemble pour le pleurer lors d'un festin animé, avec force danses et actes de débauche. Si le champion était particulièrement célèbre, d'autres hardes peuvent y participer en son honneur. Le cadavre du champion est dévoré par ses plus loyaux compagnons, les morceaux de choix et les plus tendres étant réservés à ses conseillers favoris et aux plus anciens. Si le nouveau champion était l'un des partisans de l'ancien, il prend son cœur, qu'il doit avaler tout rond sous les rugissements d'approbation de la foule. Les hommes-bêtes croient que l'essence d'un guerrier est contenue dans son cœur, et qu'en dévorant celui d'un ancien champion, son successeur hérite de sa sagesse et de sa puissance.

Le festin du champion est une tradition importante chez les hommes-bêtes et ils prennent toujours soin de récupérer le corps d'un chef mort. Si le cadavre est complètement détruit ou qu'il est impossible de le récupérer pour une raison ou une autre, on considère que c'est un mauvais présage qui nécessite de demander conseil au chaman bray de la harde.

IDÉE D'AVENTURE: LE GRAND NETTOYAGE

Boris Todbringer a voué son existence à l'annihilation des hommes-bêtes, et en particulier à celle de Khazrak le Borgne. De temps à autre, il organise un raid dans la Drakwald, dirigeant en personne une troupe de chevaliers Panthères, de mercenaires et de soldats dans les sombres profondeurs de la forêt. Aujourd'hui, au lendemain de la crise récente, il a repris sa quête visant à tuer la chose qui lui a volé son œil, et il projette de terrasser le chef des hommes-bêtes une bonne fois pour toutes. Mais pour ce faire, il lui faut un appât. C'est là qu'interviennent les personnages joueurs. On les recrute de force pour servir leur patrie. Ils doivent pénétrer dans la Drakwald, munis de vessies pleines de sang dont ils doivent asperger une zone pour exciter les hommes-bêtes. Une fois le contact établi, ils sont censés s'enfuir et revenir à l'endroit où les troupes de Todbringer les attendent.

Les pierres des hardes

Les pierres des hardes sont un élément central des croyances des hommes-bêtes car elles servent de point de rassemblement aux hardes. Il s'agit généralement d'affleurements rocheux ou de vieux monolithes. Souvent cachées dans une grotte ou une vallée isolée, les pierres des hardes font partie intégrante des croyances spirituelles des hommes-bêtes. Bien des pierres des hardes qu'on découvre dans la nature sont entourées d'ossements, de bois calciné et d'excréments. Le rocher noirci de fumée comporte normalement le symbole ou la rune de l'homme-bête qui l'a érigé.

La brayharde

En temps normal, les hardes rivales ne sont guère loyales les unes envers les autres, s'affrontant tout comme les humains et d'autres races. Les conflits éclatent pour des litiges territoriaux, des histoires de butin, ou sans raison précise. De temps en temps, les hardes s'unissent pour affronter une menace commune ou pour participer à l'une des Incursions des puissances du Chaos, se concentrant alors autour d'une pierre des hardes pour écouter les sages conseils des chamans brays. On qualifie ce genre de rassemblement de brayharde.

N'importe quel champion peut convoquer une brayharde en allumant un grand feu de joie au pied d'une pierre des hardes. Il fait un tas de bois vert, de brays et de captifs, et profite de l'odeur de chair brûlée pour attirer les hardes des environs. Une fois qu'elles sont rassemblées, le champion expose le but de l'opération. Comme presque toutes ces réunions visent à planifier une attaque, le champion doit convaincre les autres meutes du bien-fondé de son plan et de ses motivations. Les autres champions pèsent le pour et le contre et doivent décider s'ils rejoindront sa cause. Pendant que les champions discutent, les autres hommes-bêtes participent à de tonitruantes réjouissances, festoyant, se battant et buvant ensemble. Les chamans brays régalent les meutes des récits de batailles célèbres et d'événements-clefs de l'histoire des hommes-bêtes.

Une fois que tous sont d'accord pour prendre part à l'attaque, un grand combat, qualifié de pugiligor, voit s'affronter les champions. Chacun d'entre eux a les mains attachées derrière le dos et doit vaincre ses rivaux avec ses seules cornes. Par conséquent, seuls les gors y participent généralement. Quand des ungors se joignent à la lutte, les autres s'allient pour les écraser en premier. Le tournoi se tient dans un cercle autour de la pierre des hardes, et tous les autres hommes-bêtes se pressent pour y assister. Les spectateurs peuvent frapper de leurs poings ou de leurs gourdins quiconque s'approche trop des bords du cercle : bien des gors ont été engloutis par la foule, piétinés et battus à mort par un public au comble de l'excitation. À la fin, il ne peut y avoir qu'un vainqueur : le dernier à rester debout à l'issue du combat.



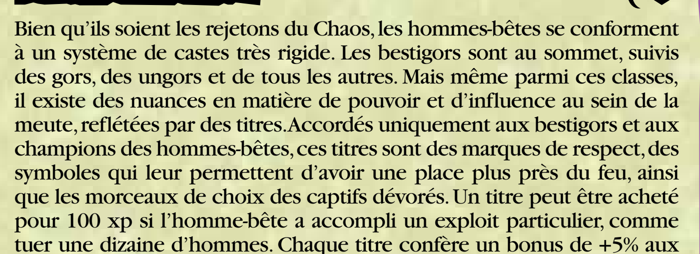
IDÉE D'AVENTURE: LES BANNIÈRES VOLÉES

Malheureusement, les habitants de la ville de Boschenhoff sont pris entre deux hardes d'hommes-bêtes. Un membre rusé de la Couronne Rouge a dérobé les bannières des deux meutes dans l'espoir qu'elles s'entre-tuent et détruisent la ville du même coup. Quelques incursions d'éclaireurs hommes-bêtes ont provoqué la panique en ville, et les habitants sont prêts à payer le prix fort pour avoir de l'aide. Pendant qu'ils évacuent la ville, les personnages découvrent deux étendards ignobles cachés dans un silo à grain. Les détruiront-ils ou tenteront-ils de les rapporter aux chefs de meute? Parviendront-ils à démasquer le coupable des vols?

UTILISATION DES BRAYHARDES

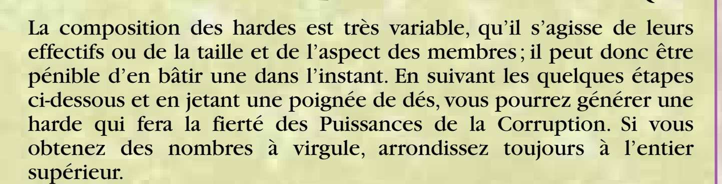
Quand une brayharde se rassemble, elle attire les hommes-bêtes situés à des kilomètres à la ronde. L'événement passe rarement inaperçu, car les hardes s'arrêtent en chemin pour procéder à quelques pillages. Quand un grand nombre d'hommes-bêtes lèvent le camp et quittent leur repaire habituel, les habitants du Vieux Monde s'inquiètent et peuvent engager des aventuriers audacieux (ou stupides) pour enquêter dans les environs afin de découvrir si la meute a bel et bien plié bagages ou non. Un groupe d'hommes-bêtes peut aussi tout simplement croiser la route des personnages joueurs, suscitant toutes sortes de problèmes en chemin.

Titres



Bien qu'ils soient les rejetons du Chaos, les hommes-bêtes se conforment à un système de castes très rigide. Les bestigors sont au sommet, suivis des gors, des ungors et de tous les autres. Mais même parmi ces classes, il existe des nuances en matière de pouvoir et d'influence au sein de la meute, reflétées par des titres. Accordés uniquement aux bestigors et aux champions des hommes-bêtes, ces titres sont des marques de respect, des symboles qui leur permettent d'avoir une place plus près du feu, ainsi que les morceaux de choix des captifs dévorés. Un titre peut être acheté pour 100 xp si l'homme-bête a accompli un exploit particulier, comme tuer une dizaine d'hommes. Chaque titre confère un bonus de +5% aux tests de Sociabilité joués pour influencer d'autres hommes-bêtes. Reportez-vous à la **Table 7–6: titres des hommes-bêtes** pour voir des exemples et les conditions requises.

Créer des hardes



La composition des hardes est très variable, qu'il s'agisse de leurs effectifs ou de la taille et de l'aspect des membres; il peut donc être pénible d'en bâtir une dans l'instant. En suivant les quelques étapes ci-dessous et en jetant une poignée de dés, vous pourrez générer une harde qui fera la fierté des Puissances de la Corruption. Si vous obtenez des nombres à virgule, arrondissez toujours à l'entier supérieur.

Motivations

Lors de la création d'une harde, la première chose à faire est de déterminer pourquoi elle s'est rassemblée. Les hommes-bêtes sont extrêmement superstitieux et voient des signes et des présages partout, que ce soit dans la forme de leurs excréments ou dans la façon qu'a la moelle de gicler des os humains. Lancez un d10 et consultez la **Table 7–7: motivations**. Chaque entrée comprend un «modificateur de taille». Appliquez ce bonus ou ce malus quand vous déterminerez la taille de la harde.

Par exemple, Sophie conçoit une aventure qui fait des hommes-bêtes les principaux antagonistes de son histoire. Pour savoir ce que les monstres ont en tête, elle lance 1d10 et obtient un 5, un résultat «Nous tuer!» motivé par la peur. Il semble que les hommes-bêtes se soient rassemblés à cause d'une autre horreur qui hante leurs bois.

TABLE 7–6: TITRES DES HOMMES-BÊTES

Titre	Conditions
Gouge-corne	Bestigor
Éventreur	Champion homme-bête
Wargor	Champion homme-bête, Éventreur
Seigneur des Bêtes	Champion homme-bête, Wargor

TABLE 7–7: MOTIVATIONS

1d10	Motivation
1	*Nous ventre vide!* (+2) La pénurie de nourriture force la harde à se servir chez les humains.
2	*Nous pas contents!* (+1) Les hommes-bêtes sont fous de rage et il faut bien qu'ils passent leurs nerfs sur quelqu'un.
3	*Nous tuer!* (+3) Seul le sang des vivants pourra étancher la soif des hommes-bêtes.
4	*Quoi ça?* (–2) Le soleil intrigue les hommes-bêtes qui se déplacent pour en trouver la source (vers l'est ou l'ouest).
5	*Nous tuer! (peur)* (+2) Quelque chose de plus gros et de plus méchant que les hommes-bêtes rôde sur leur territoire.
6	*Les dieux ont parlé!* (+3) Le chaman bray a eu une vision nécessitant le rassemblement d'une brayharde, suivi par un assaut mené contre une cible choisie au hasard.
7	*Présage!* (+1) La harde découvre un gave et massacre la ville pour fêter l'événement.
8	*Nous s'ennuie!* (–1) La harde se demande bien ce qu'elle pourrait faire de ses journées. Pourquoi pas un massacre en bonne et due forme?
9	*Nous tuer! (vengeance)* (+0) La harde passe à l'offensive après avoir subi ce qu'elle considère comme un affront.
10	*Nous tuer! (sans raison)* (+0) La harde se rassemble et attaque sans aucune raison.

TABLE 7–8: TAILLE DE LA HARDE

Résultat	Taille	Modificateur de taille
0 ou moins	Minuscule	–1d10
1–5	Petite	0
6–8	Moyenne	+1d10/5
9–10	Grande	+(1d10+2)/3
11–12	Énorme	+1d10/2
13	Immense	+1d10

TABLE 7–9: CHEFS DE HARDE

Taille	Chefs
Minuscule	1 gor
Petite	1 bestigor
Moyenne	1 champion homme-bête, 1 chaman bray, (1d10+2)/3 bestigors
Grande	1 champion homme-bête*, 1 chaman bray, 1d10 bestigors
Énorme	1 champion homme-bête*, 1 gran-chaman bray, 1 chaman bray, 5d10 bestigors**
Immense	1 champion homme-bête*, 1 gran-chaman bray*, (1d10+2)/3 chamans brays, 10d10 bestigors**

TABLE 7-10: GUERRIERS DE LA HARDE

1d10*	Gors	Ungors	Brays	Mutants
0 ou moins	1+(1d10/5)	0	0	0
1	2+(1d10/5)	0	0	0
2	4+(1d10/5)	1+(1d10/5)	0	0
3	6+(1d10/5)	1+(1d10/5)	0	0
4	8+(1d10/5)	2+(1d10/5)	0	0
5	10+(1d10/5)	2+(1d10/5)	0	0
6	15+(1d10/5)	4+(1d10/5)	1+(1d10/5)	0
7	15+(1d10/2)	4+(1d10/5)	1+(1d10/5)	0
8	20+(1d10/5)	6+(1d10/5)	1+(1d10/5)	1
9	20+(1d10/2)	6+(1d10/5)	2+(1d10/5)	2
10	20+1d10	8+(1d10/5)	2+(1d10/5)	3
11	30+1d10	8+(1d10/5)	2+(1d10/5)	4
12	40+1d10	10+(1d10/5)	4+(1d10/5)	5
13	50+1d10	10+(1d10/5)	4+(1d10/5)	6
14	60+2d10	15+(1d10/5)	4+(1d10/5)	7
15	70+3d10	15+(1d10/5)	6+(1d10/5)	8
16	80+4d10	15+(1d10/2)	6+(1d10/5)	9
17	90+5d10	15+(1d10/2)	6+(1d10/5)	10
18	100+5d10	20+(1d10/5)	8+(1d10/5)	11
19	150+5d10	20+(1d10/5)	8+(1d10/5)	12
20	200+10d10	20+(1d10/2)	8+(1d10/5)	13

TABLE 7-11: ALLIÉS

1d10	Centigors	Minotaures	Doombulls
10 ou moins	0	0	0
11-12	1	0	0
13-14	1d10/5	1	0
15-16	1d10/2	1d10/5	0
17-18	1d10	1d10/2	1
19-20	5+1d10	1d10	1d10/5

TABLE 7-12: LAQUAIS

1d10	Sangleboucs	Chiens du Chaos
0 ou moins	0	0
1-2	0	1
3-4	0	1d10/5
5-6	1	(1d10+2)/3
7-8	1d10/5	1d10/2
9-10	(1d10+2)/3	1d10
11-12	1d10/2	2d10
13-14	1d10	3d10
15-16	2d10	4d10
17-18	3d10	5d10
19 ou plus	4d10	6d10

Taille

Une fois la brayharde réunie, les autres champions doivent décider si leur meute va rejoindre la harde ou non. Pour déterminer la taille de votre harde, lancez un d10 sur la **Table 7–8 : taille de la harde**. Notez que la taille est accompagnée d'un modificateur. Ajoutez ce modificateur à tous les jets de dés que vous effectuerez par la suite pour générer le reste de la harde (quand vous déterminez les guerriers, les alliés et les laquais, par exemple).

Maintenant que Sophie a une idée de ce qui pousse les hommes-bêtes à agir, elle lance à nouveau 1d10 et ajoute +2 au résultat. Elle obtient un 7, plus 2, ce qui fait un total de 9 : une grande harde. Une grande harde confère un modificateur de taille de (1d10+2)/3, et elle lance donc à nouveau le dé, obtenant un 5. Elle fait un bref calcul : (5+2)/3=2,3, qu'elle arrondit à l'entier supérieur pour obtenir un modificateur final de +3.

Chefs

L'étape suivante consiste à définir les principaux chefs de la harde. Cherchez simplement la taille de la harde (obtenue sur la **Table 7–8 : taille de la harde**) dans la première colonne pour déterminer le nombre et le statut de ses dirigeants. Notez que certains hommes-bêtes gagnent la marque du Chaos (cf. **Chapitre XIII : Les esclaves des ténèbres** pour plus de détails).

* Ces hommes-bêtes ont la marque du Chaos
** 1d10 de ces bestigors ont la marque du Chaos.

Comme elle a une grande harde, Sophie sait que le groupe comprend un champion homme-bête doté d'une marque du Chaos, un chaman bray et 7 (1d10) bestigors.

Guerriers

La base de toute harde, ce sont ses guerriers. Comme les gors sont les plus nombreux des hommes-bêtes, leurs effectifs sont considérablement supérieurs à ceux des ungors et des brays. Les mutants comptent également comme guerriers car ils se joignent parfois aux hommes-bêtes pour gagner leur protection et améliorer légèrement leurs chances de survie. Pour déterminer le nombre de guerriers que comprend la harde, lancez 1d10, ajoutez le modificateur de taille et consultez la **Table 7–10 : guerriers de la harde**.

* Ajoutez le modificateur de taille déterminé sur la **Table 7–8 : taille de la harde**.

Ensuite, Sophie doit savoir combien d'hommes-bêtes compte la harde. Elle lance 1d10 et ajoute +3 au résultat. Elle obtient un 5 au dé, ce qui fait 8 en tout. En regardant la table, elle voit que sa harde compte 20+(1d10/5) gors, 6+(1d10/5) ungors, 1+(1d10/5) brays et 1 mutant. Elle effectue tous ses jets de dé et obtient 21 gors, 7 ungors, 2 brays et 1 mutant.

Alliés

Les hardes attirent un certain nombre de créatures similaires dans leurs rangs, séduites par les perspectives de carnages et de butins. Certaines sont issues de races apparentées, comme les centigors et les minotaures. Heureusement, ces créatures n'apparaissent que dans les hardes importantes. Pour déterminer le nombre d'alliés de la harde, lancez 1d10, ajoutez le modificateur de taille et consultez la **Table 7–11 : alliés**.

Sophie obtient un 8 et ajoute son modificateur de taille (+3), ce qui fait 11. Elle ajoute un centigor à sa harde.

Laquais

Parmi les meutes d'hommes-bêtes, on trouve nombre de créatures inférieures. Les sangleboucs sont utilisés pour nettoyer les déchets et tirer les rares chars, tandis que les chiens du Chaos font office de sentinelles et de guerriers supplémentaires. Pour déterminer les effectifs de laquais de la harde, lancez 1d10, ajoutez le modificateur de taille et consultez la **Table 7–12 : laquais**.

La dernière étape de Sophie consiste à déterminer le nombre de laquais. Elle lance 1d10+3 et obtient un total de 10. En regardant sur la table, elle voit qu'elle a gagné (1d10+2)/3 sanglebouc et 1d10 chiens du Chaos. Elle effectue ses jets de dés, puis ajoute 3 sanglebocs et 9 chiens du Chaos à sa harde.

Exemple de harde

Au cœur de la Drakwald, un phénomène incontrôlable sévit. Après qu'un certain nombre d'hommes-bêtes eurent disparu, broyés par les mâchoires d'un enfant du Chaos et réduits à quelques tas de chair et d'os sanguinolents, les créatures ont décidé de lever le camp. Réunissant une brayharde, ils ont rassemblé d'autres meutes d'hommes-bêtes pour former une puissante troupe destinée à





protéger la harde pendant qu'elle rejoint son futur foyer. Le chaman bray empile du bois et de la viande en putréfaction sur les feux allumés autour de la pierre des hardes et, par petits groupes, maints hommes-bêtes s'en viennent rencontrer les autres chefs. Une fois qu'ils sont présents en nombre, les bestigors et les champions gravent à coups de griffes leur nom dans la pierre des hardes et s'installent près du feu pour écouter les chamans brays leur exposer la situation.

Pendant que le conseiller parle, une foule de gors, de brays et d'ungors se rassemble autour du cercle des chefs, se battant, braillant et se tourmentant les uns les autres tandis qu'ils luttent pour les meilleures places près du feu. Les gors ont les places les plus chaudes, là où l'on garde la meilleure nourriture, tandis que les ungors et les brays se battent pour une petite place où la lueur du feu porte encore, ou pour les miettes de nourriture que leur jettent leurs supérieurs. Les chiens du Chaos grognent et en viennent aux crocs dans les enclos tandis que les sangleboucs fouillent dans les abats et les restes pour y chercher de la nourriture à laquelle même les brays ne toucheraient pas.

Au fil des quelques jours qui suivent, certains hommes-bêtes s'en vont pour diverses raisons : la fierté, la faim, voire la curiosité, mais pour finir, il en reste tout de même un bon nombre.
Le chaman bray jette une poignée de poudre dans les flammes, qui prennent d'étranges couleurs, et il annonce aux meutes que l'heure de la bataille a sonné. Tous les hommes-bêtes se pressent autour du cercle, impatients d'observer la lutte à venir. Chaque bestigor et chaque champion se voit attacher les mains dans le dos, puis l'affrontement commence. À force de coups de tête seulement, un des hommes-bêtes l'emporte sur tous ses rivaux, abandonnant leurs corps inconscients en tas sur le sol. Le fait qu'il l'emporte n'étonne personne, car il porte la marque de Khorne. Connu pour sa brutalité et sa cruauté, il expédie chaque jour dans l'au-delà une victime pour son maître sanguinaire.

Une fois le champion choisi, la harde se rassemble et s'apprête à quitter ses terres en quête d'une nouvelle pierre des hardes, massacrant tous ceux qu'elle rencontre en chemin. À sa tête se trouvent le champion homme-bête, le chaman et sept conseilleurs bestigors de confiance. Derrière eux marchent plus de vingt-cinq hommes-bêtes de tous types, un centigor et un certain nombre de sangleboucs et de chiens du Chaos. Malheur aux villages humains qui se trouvent sur sa route !

LE LANGAGE DU CHAOS

Les secrets du Chaos ne sauraient être énoncés dans les langues frustes des mortels. Le reikspiel ne peut exprimer l'émerveillement et les sensations de la transformation. Le tiléen manque de mots pour capturer l'essence du Chaos. Même l'eltharin ne peut pas précisément définir la nature du Chaos par des mots. Non, le chaos est fuyant, incompréhensible, dément. Pour soulever le couvercle, pour jeter un œil sur ses secrets et comprendre ce que l'on voit, il faut avoir une tournure d'esprit capable d'accepter et de décrire l'expérience.

Tel est le langage sombre. Il s'agit d'une langue bien structurée, vaguement issue du langage mystique des démons. Pour le coucher sur le papier, on utilise les blasphématoires runes du Chaos. Même tracées avec des matériaux ordinaires, elles semblent onduler et se tordre sur la page. Seuls ceux qui ont l'esprit dépravé et qui se sont donnés corps et âme aux Puissances de la Corruption sont en mesure d'apprécier les nuances de cet outil indispensable aux serviteurs du Chaos et à ses créatures.

Les runes du Chaos

Pour écrire en langage sombre, on utilise les runes du Chaos. On trouve ces inscriptions sur tout ce qui est lié au Chaos, depuis les bannières et les monolithes qui marquent les frontières des Désolations du nord jusqu'aux traces griffées à la hâte sur les pierres des hardes, en passant par les gravures des armes et les marques sur les temples et les sanctuaires, faites de sang ou d'excréments. Les runes du Chaos sont faciles à distinguer et à identifier pour ce qu'elles sont, et on ne risque pas de les prendre pour autre chose.

Les runes du Chaos en tant que signes

Les runes du Chaos représentent des idées et des expériences. On pourrait dire qu'elles sont des raccourcis de phrases plus complexes. Une seule rune pourrait représenter une mutation, ou même désigner un lieu doté de réserves de *Dhar* importantes. On croit qu'il existe une rune unique pour chaque mutation, chaque changement qui a été ou qui sera un jour. Bien des créatures bénies par les Dieux Sombres découvrent ces étranges runes qui semblent se presser contre leur peau depuis l'intérieur même de leur corps. Des mutants qui veulent rester cachés peuvent couper les lambeaux de leur peau que couvrent ces symboles pour préserver leur couverture. C'est pourquoi les cicatrices de taille suscitent la suspicion des répurgateurs.

Runes phonétiques

Les sons de la langue du Chaos sont représentés par des runes phonétiques. On les utilise exactement comme des lettres, en les associant pour former des mots et des phrases. Ces caractères sont issus des runes phonétiques du langage démoniaque, utilisées pour rédiger les sorts et les rituels. Ce genre d'écrit est extrêmement recherché dans l'Empire et au-delà. Les répurgateurs et autres agents du culte de Sigmar cherchent à les détruire, tandis que les cultistes les convoitent pour les secrets qu'ils renferment.

Le langage sombre

Le langage sombre, parfois appelé le langage obscur, est le dialecte du Chaos que parlent ses serviteurs et disciples. C'est le seul langage capable d'exprimer correctement les mystères du Chaos, de capturer son caractère mystique et occulte comme nul autre ne le pourrait. S'il rappelle un peu le démoniaque (le langage magique utilisé pour les sorts et les rituels du Chaos) le langage obscur n'a pas l'influence magique de cette autre langue blasphématoire. S'exprimer en langage obscur n'attire pas (toujours) l'attention des Dieux Sombres, et on ne peut pas s'en servir pour prononcer les incantations nécessaires aux sorts ou pour accomplir un rituel. Le langage obscur est également la racine de plusieurs autres langues parlées dans le Vieux Monde et en dehors. Le queekish est la version la plus abâtardie du langage obscur, déformé par les défauts de prononciation et l'adjonction de couinements, de pépiements et autres, car la conformation de la bouche des hommes-rats les empêche de prononcer les mots correctement. Les elfes noirs de Naggaroth parlent également une langue issue du langage obscur appelée l'elfique noir. Elle mélange du vocabulaire eltharin (la langue des hauts elfes) et des mots de langage obscur, mais ils utilisent ce dernier dans sa forme pure quand ils parlent de sorcellerie.

Comme indiqué plus haut, le langage sombre est riche en expressions et en mots exprimant la nature complexe du Chaos. Beaucoup font l'erreur de s'en tenir au sens littéral des mots, mais ces derniers ont une signification qui va bien au-delà d'une simple traduction. Chaque substantif englobe un vaste éventail de concepts, dont chacun a une connotation différente en fonction de son association avec d'autres mots et de l'addition de préfixes et de suffixes, révélant des sens différents et plus profonds associés à la racine d'origine. Et bien sûr, en modifiant la racine, on obtient encore plus de significations différentes.

Bien que les mots en eux-mêmes soient incroyablement lourds de sens, il y en a bien moins dans le vocabulaire du langage obscur que dans bien d'autres langues, même si les mutations des racines et l'adjonction de préfixes et de suffixes permettent d'innombrables variations. Par conséquent, rares sont les pratiquants du langage obscur qui le parlent couramment ou qui connaissent les nombreux secrets qu'il dissimule. Ainsi, cette langue est un moyen de communication efficace en matière de savoir occulte.



Runes de la langue des bêtes

Lettre	Rune	Lettre	Rune	Nombre	Rune
Aa		M		1	
Ar		N		2	
Ak		O		3	
Bh, b		Ph		4	
Ch, kh		Rh		5	
Dh		S		6	
E, ii		Sh		7	
F		T, tz		8	
Gh		U		9	
Gu		Ul		10	
Gz		V		100	
H		W, uu		1000	
I, ee		Y			
Kw, qu		Z, zh			
L					

La langue des bêtes

Comme les skavens, les hommes-bêtes ont du mal à prononcer les mots du langage sombre avec leurs mâchoires bestiales et difformes. Par conséquent, ils utilisent un grossier dialecte accompagné de gestes, de grognements, de claquements de langue et de petits bruits de bouche que l'on nomme collectivement la langue des bêtes. Ce langage ressemble plus à du bruit qu'à une langue sophistiquée, car il sonne au final comme un ensemble de grommellements et de grognements indescriptibles. Si l'on y ajoute les cris perçants, les hurlements et les bêlements dont se servent les hommes-bêtes pour ponctuer ou accentuer leurs phrases, on finit par se demander si oui ou non il s'agit vraiment d'un langage. Mais quelle que soit l'opinion qui ressort de ce débat, les hommes-bêtes sont des créatures intelligentes ; et malgré leur aspect de brutes et le fait que certains d'entre eux soient incapables de parler, ils usent de ce dialecte avec efficacité, communiquant un large éventail de sujets et de concepts.

La langue des bêtes est imprononçable pour un humain. En ces rares occasions où des hommes-bêtes daignent parler à des humains, ils usent d'un mélange de langage sombre, de langage corporel et de gestes, ne se résolvant à utiliser la langue des bêtes qu'au comble de l'agacement, tuant leur interlocuteur humain s'ils sont vraiment énervés.

Les runes de la langue des bêtes

Les hommes-bêtes utilisent une version simplifiée des runes utilisées en langage sombre pour marquer leurs pierres des hardes ou laisser des messages aux autres membres de leur meute. Les messages sont toujours sommaires, car les hommes-bêtes ne sont pas assez précis pour écrire convenablement. La plupart se servent d'ailleurs de leurs excréments, trouvant qu'il s'agit là d'une expérience bien plus gratifiante que de devoir gratter un rocher du bout des griffes.



Chapitre VIII
La Ménagerie de l'Étrange

« Notre pays abrite nombre de créatures dénaturées par les Puissances de la Corruption. Des oiseaux à trois ailes, des loups dépourvus de peau et des hommes dotés d'un [illegible] d'une tête d'animal. [illegible] C'est là l'engeance du Chaos et il est de notre devoir de la détruire. »

— Dorin [illegible], [illegible]

Les habitants du Vieux Monde pensent que leur pays est habité par toutes sortes de créatures étranges. Certaines sont réelles, d'autres imaginaires, n'étant que les fantasmes d'esprits terrorisés ou paranoïaques. D'autres encore sont des choses étranges, perverties par le Chaos qui en a fait des créatures que la nature ne produirait assurément jamais d'elle-même. Ce sont les monstres de légende, les créatures les plus improbables, les êtres les plus bizarres. Souvent issues de mutations avancées, il s'agissait d'abord de créatures ordinaires, ayant développé les traits et les capacités d'autres animaux pour devenir des hybrides, comme les chimères. D'autres sont des bêtes ordinaires qui ont subi trop de mutations, comme la fange du Chaos et l'enfant du Chaos. D'autres encore sont les songes des Puissances de la Ruine devenus réalité dans toute leur horreur. Vous trouverez ci-après une collection des créatures les plus étranges du Vieux Monde. Presque tous ces monstres sont assez rares pour que les personnages ne les rencontrent qu'une fois dans toute leur carrière. En bref, utilisez-les avec parcimonie. Pour plus d'exemples de monstres fantastiques et légendaires, consultez le *Bestiaire du Vieux Monde*.

Nouveaux talents

Le Tome de la Corruption présente de nouveaux talents.

Grimpeur chevronné

Description : les créatures dotées de ce talent peuvent utiliser la compétence Escalade au prix d'une demi-action. Elles peuvent utiliser cette compétence au prix d'une action complète pour grimper d'un nombre de mètres égal à leur valeur de Mouvement pour chaque test réussi.

Informe

Description : la forme d'une créature dotée de ce talent n'est pas figée. Tous les coups qu'elle reçoit touchent la zone du corps. Tout coup critique utilise les règles de mort subite décrites à la page 133 de *WJDR*.

MÉNAGERIE DE L'ÉTRANGE

Amalgame

Hôte des âmes, nœud des damnés

Quand les émotions des mortels atteignent les Royaumes du Chaos, chacune prend souvent la forme d'un démon. Toutefois, il arrive qu'elles se mêlent les unes aux autres pour former de turbulents amas d'énergie qui se comportent comme des cancers au milieu du vide. Quand ces derniers deviennent trop grands, ils sont expulsés dans les Désolations du Chaos où ils prennent forme, tels les cauchemars d'un fou.

L'amalgame est un énorme sac de chair onduleuse, dont la peau est composée d'un patchwork d'innombrables visages animés par le Chaos. Chaque visage est figé dans une expression de joie, de haine, d'amour ou de désespoir, ce qui confère à l'horreur un aspect abominable. Elle se meut à l'aide de longs tentacules qui jaillissent de son corps tremblotant et le traînent afin qu'il puisse déchiqueter ses adversaires de ses dents qui ne cessent de grincer. Quand le monstre tue un mortel, les tentacules attirent son cadavre jusqu'à son corps afin de l'absorber, ajoutant un nouveau visage à sa forme.

~ AMALGAMES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	0%	55%	56%	21%	0%	0%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	26	5	5 (7)	4	0	0	0

Compétences : aucune

Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque (cf. page 240), Coups assommants, Coups puissants, Terrifiant, Vision nocturne

Règles spéciales

- *Absorption :* quand un amalgame tue une créature vivante, le cadavre et l'essence de celle-ci sont attirés au sein du monstre, lui conférant une force nouvelle. L'amalgame récupère 1d10/2 points de Blessures et ses valeurs de Force et d'Endurance augmentent de +1d10%.
- *Mutations du Chaos :* bête aux mille bras, bête aux mille jambes, bête aux mille visages. Un amalgame a 25% de chances de disposer

d'une mutation supplémentaire. Lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations** pour les générer si tel est le cas, puis modifiez son profil en conséquence.

- *Dénué de conscience* : les amalgames n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Monstrueuse puissance* : on considère que toutes les attaques de l'amalgame sont dotées de l'attribut percutante.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Difficile

Utilisation des amalgames

Au lendemain de la tempête du Chaos, bien des horreurs ont été disséminées dans tout l'Empire, depuis les bêtes du Chaos en maraude jusqu'aux quelques démons qui refusent de rentrer chez eux. Là où de grandes batailles se sont déroulées, on trouve toutes sortes d'endroits où un amalgame pourrait se cacher et chasser.

Les amalgames sont bien plus répandus dans les Désolations du Chaos, où ils se traînent en quête de chair à incorporer à leur corps répugnant. Un tel monstre s'avérerait très dangereux s'il dérivait un peu plus au sud, à Kislev, par exemple.

« J'ai passé ma vie entière à recenser les diverses créatures du Vieux Monde. J'ai voyagé jusqu'en Bretonnie, en Tilée, en Estalie, et j'ai même passé trois ans en Arabie à étudier d'obscures références. D'après mon expérience, il existe maintes choses étranges et terrifiantes, curieux mélanges de diverses créatures qui ne devraient pas exister. Par exemple, dans notre propre Empire, l'Empereur dispose de griffons ! Et en Bretonnie, ils ont des chevaux volants ! Les chevaux ordinaires n'ont pas d'ailes. Affirmer qu'un griffon est une créature naturelle, quand il est évident qu'il s'agit d'une abomination... Mais foin de digressions. Les dieux sombres ont le bras long, déformant les innocents comme les coupables. Combien de créatures bizarres ai-je rencontrées, dont la corruption physique était tout à fait unique ? Je l'ignore. »

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Amphisbène

« Je leur coupe toujours et la queue et la tête, aux serpents. Comme ça, je suis sûr qu'ils sont morts. »

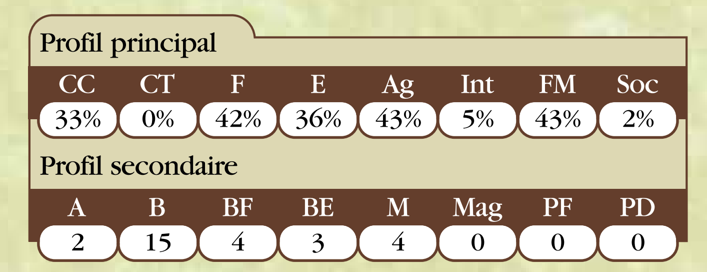
—Levin Fiegler, chasseur

« Honnêtement, j'ignore tout à fait comment une telle créature pourrait exister sans l'influence du Chaos. La bête a tous les traits d'un serpent normal, mais en guise de queue, elle est dotée d'une seconde tête. De plus, il semble qu'elle soit pourvue de dures écailles qui dévient les coups et semblent similaires à celles des dragons. »

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

L'amphisbène est une créature rare que l'on trouvait à l'origine dans les plus sombres jungles de Lustrie, là où d'étranges énergies émanent du sol. Elle ressemble à un serpent ordinaire, mais son corps est doté d'une seconde tête au lieu de se terminer par une queue. Quand des explorateurs tiléens la découvrirent au début du XVIe siècle, ils rapportèrent cette créature comme symbole de leur excellence et comme preuve des merveilles qu'on trouvait dans le Nouveau Monde. Toutefois, sur le chemin du retour, la créature se multiplia et ses rejetons s'évadèrent de leurs cages. Les amphisbènes attaquèrent l'équipage et tuèrent tous les occupants du bateau, qui alla s'échouer sur les récifs de Sartosa. Depuis lors, ces créatures se sont répandues dans toute la Tilée et dans les Principautés Frontalières, allant jusqu'à s'introduire sur les terres méridionales de l'Empire. Rares sont ceux qui ont eu le malheur de croiser ces créatures, mais il est bien connu qu'une rencontre avec un amphisbène peut signer votre arrêt de mort.

~ Amphisbènes ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	42%	36%	43%	5%	43%	2%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Esquive +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Écailles (1)
Règles spéciales :

- *Constriction* : lors d'une prise, l'amphisbène bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Force effectués pour infliger des dégâts à son adversaire.
- *Forme inhabituelle* : cette créature est de forme inhabituelle, et 50% des coups qu'elle reçoit touchent son corps, les autres atteignant l'une de ses deux têtes.
- *Morsure opportuniste* : à chaque round d'une prise, l'amphisbène peut mordre au prix d'une action gratuite.
- *Morsure venimeuse* : une attaque causant au moins 1 point de Blessures inflige 4 points de Blessures supplémentaires si la victime ne réussit pas un test d'Endurance.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 1, tête 1, corps 1
Armes : crocs
Perspective d'Éradication : Moyenne

Utilisation des amphisbènes

Un cultiste venu d'Arabie arrive au sein d'une communauté en quête d'une relique censée être enterrée dans ses cryptes. Bien qu'on ne l'empêche pas de fureter, ses expéditions nocturnes autour du cimetière éveillent la suspicion d'un répurgateur local. Une fois acculé, l'adorateur du mal nie tout en bloc, affirmant qu'il était à la recherche d'un parent perdu. Le répurgateur accepte son histoire à contrecœur, mais projette de surveiller l'homme de plus près. Pour écarter les soupçons et éliminer la menace du répurgateur, l'Arabe charge son vilain animal de compagnie, un amphisbène, de s'occuper de lui.

Le lendemain matin, l'aubergiste découvre le cadavre du répurgateur. La cause de la mort est inconnue, car la porte était fermée à clef de l'intérieur et sa chambre au deuxième étage. On demande aux personnages joueurs d'enquêter pour déterminer la cause du décès et découvrir le meurtrier.

Baiser de jouvence

« Ah ! Précieux petit insecte ! Rends-moi jeunesse et beauté ! Ramène à moi mes soupirants et mes amants, et donne-moi la grâce de supporter le fardeau d'une vigueur nouvelle. »

—Dame Lucretia, célibataire d'âge mûr de Middenheim

« Conservé dans de petites boîtes incrustées de joyaux, le baiser de jouvence est un accessoire qu'on ne trouve que trop souvent chez les nobles dames de l'Empire. Bien que les prêtres les avertissent de ses dangers, rares sont celles qui leur prêtent attention avant qu'il ne soit trop tard. Et celles qui respectent leur pacte découvrent que les pouvoirs de l'insecte au trésor vont faiblissant, et en font des vieillardes avant leur heure. »

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Il est rare qu'on refuse la jeunesse et la beauté éternelles, la santé perpétuelle et l'envie de ses pairs. C'est là une forme de vanité commune, tout un chacun cherchant à se préserver et à retenir la main inéluctable de Morr. C'est pour cette raison que le baiser de jouvence continue à détruire des gens dans tout le Vieux Monde.

Cette petite créature apparemment innocente s'attire facilement les bonnes grâces de ceux qui la voient. Semblable à une abeille, elle a un corps à la douce fourrure et une langue dont elle se sert pour humer l'air et ce qui l'entoure. Mais en dehors de son agréable aspect, ce qui rend la créature si séduisante, ce sont les gouttes d'humidité qui apparaissent dans sa fourrure. Une seule goutte de ce nectar peut effacer les années, restaurant une vigueur juvénile en lieu et place des ravages du temps. C'est pourquoi ces créatures sont tellement convoitées par ceux qui peuvent en payer le prix.

Et quel prix! Malgré ses plaisantes dispositions et ses douces manières, le baiser de jouvence est une horreur du Chaos, et l'une des pires. En effet, il fait reculer les années, mais jamais pour très longtemps, et jamais sans contrepartie. Ses sécrétions rajeunissantes suscitent une importante dépendance. Tout ce qu'il demande en échange, c'est un peu de sang: une piqûre d'épingle suffit pour que sa «propriétaire» reste jeune… du moins pour un temps. Une fois qu'on a conclu un marché avec le baiser de jouvence, mieux vaut ne pas rompre le pacte de peur que l'animal se fâche. Bien des personnalités ont essayé, mais qui s'y frotte s'y pique.

~ BAISERS DE JOUVENCE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
12%	0%	5%	11%	60%	35%	30%	55%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	1	0	1 (3)	1 (6)	0	0	0

Compétences: Charisme +10%, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +20%, Esquive +20%, Filature, Langage mystique (démoniaque), Perception, Soins

Talents: Réflexes éclair, Sans peur, Sens aiguisés, Vision nocturne, Vol

Règles spéciales:

- *De lait et de miel*: le corps du baiser de jouvence exsude un sirop épais qu'on peut facilement recueillir. Quand on l'étale sur le visage d'un mortel, il restaure et conserve la jeunesse, ôtant 1d10 ans en une seule journée. Pour chaque tranche de 30 jours d'utilisation, on ajoute un malus cumulable de –1 aux années retirées, ce qui peut aboutir à un résultat négatif, faisant alors paraître l'utilisateur plus vieux. Une seule utilisation de ce fluide provoque l'obsession (cf. ci-dessous).
- *Mutations du Chaos*: morsure venimeuse (dard).
- *Obsession*: dès qu'un mortel utilise le pouvoir «de lait et de miel» du baiser de jouvence, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de devenir dépendant. Il doit alors utiliser le liquide chaque jour. En cas d'échec, la victime subit un malus de –20% aux tests de Sociabilité pendant une journée. Les personnages qui passent sept jours sans utiliser «l'insecte au trésor» sont libérés de l'obsession.

Armure: aucune

Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes: dard (BF–2)

Perspective d'Éradication: Assez facile

Utilisation des baisers de jouvence

Ces créatures sont très prisées dans le monde entier et vendues sur le marché noir à un prix élevé. L'une des alliées des PJ pourra soudain paraître plus jeune et gagner en assurance, tout en perdant un peu les pédales. À la longue, les effets de l'âge se feront de nouveau sentir et elle semblera de plus en plus hagarde, voire désespérée. Alors qu'elle invite chez elle des convives, son attention semble constamment attirée par une cassette sertie de joyaux. Quelques jours plus tard, elle est retrouvée morte.

Basilic

«Il y a ouna grotte, près dé Luccini, hé? Plous personne n'y va, ma tou po voir toutes les statoues dé ceux qui ont essayé.»

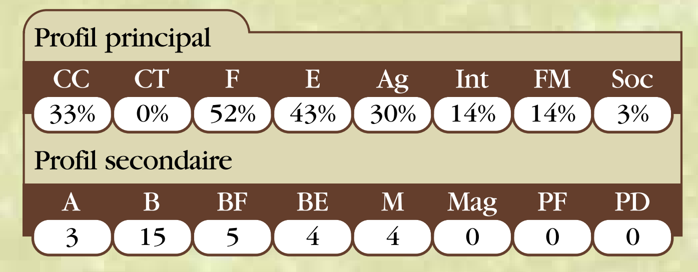
—Paulo, mercenaire

«Le basilic est une créature rare aux étranges pouvoirs. Atteignant une taille prodigieuse, on peut l'identifier à coup sûr à la marque blanche et immaculée qu'il porte sur la tête. Son souffle brûle la végétation et noircit les roches. Certaines affirment que ces créatures peuvent transformer un homme en pierre d'un simple regard. Si l'on trouve bien des allusions concernant ces monstres dans les références classiques, elles sont nombreuses et souvent contradictoires, ce qui jette un doute sur leur existence même.»

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Créature du Chaos originaire des Désolations du Chaos, le basilic a peu à peu dérivé vers l'Empire et les Terres Sombres. Il ressemble à un énorme reptile à huit pattes, pourvu d'une gueule de crocodile et recouvert d'une peau épaisse et cornue. Mesurant plus de 4,50 mètres de long, on le prend parfois pour un dragon mutant. Quelquefois, on le rencontre dans l'Empire, mais les basilics préfèrent le climat chaud du désert et les réseaux de grottes volcaniques.

~ BASILICS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	52%	43%	30%	14%	14%	3%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	15	5	4	4	0	0	0

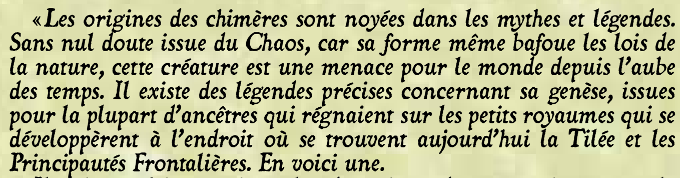


Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Perception +10%, Pistage
Talents: Acuité visuelle, Armes naturelles, Coups précis, Écailles (3), Effrayant, Résistance aux poisons, Sans peur, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales:
- *Morsure venimeuse*: le souffle et la salive du basilic sont extraordinairement toxiques. Une attaque causant au moins 1 Blessure inflige 6 Blessures supplémentaires si la victime ne réussit pas un test d'Endurance.
- *Mutations du Chaos*: un basilic a 25% de chances d'obtenir une mutation. Lancez les dés sur la **Table 3–1: mutations** pour la générer si tel est le cas, puis modifiez son profil en conséquence. Ne tenez pas compte du résultat enfant du Chaos (dans ce cas, relancez les dés).
- *Regard pétrifiant*: le regard du basilic peut transformer une créature en pierre. Le monstre peut prendre pour cible une créature qu'il voit dans un rayon de 10 mètres (5 cases), une fois par round. La cible peut éviter le regard en réussissant un test de Force Mentale, mais ce faisant, elle subit un malus de –20% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir jusqu'à la prochaine action du monstre. Si le basilic attaque une créature qui évite son regard, il bénéficie d'un bonus de +20% à son test de Capacité de Combat. Une cible affectée par le regard du basilic doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine d'être aussitôt transformée en pierre à tout jamais.

Armure: aucune
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes: dents
Perspective d'Éradication: Assez difficile

Utilisation des basilics

Pendant des années, une compagnie minière florissante a exporté du minerai de fer à Nuln, mais brusquement, le flot de wagons s'est interrompu. La famille Richthoften, qui achète la majorité du minerai, s'en inquiète et charge les personnages joueurs de mener une enquête. Une fois sur place, les personnages découvrent toute une collection de statues ressemblant à s'y méprendre à des mineurs.



Chimère

«Les origines des chimères sont noyées dans les mythes et légendes. Sans nul doute issue du Chaos, car sa forme même bafoue les lois de la nature, cette créature est une menace pour le monde depuis l'aube des temps. Il existe des légendes précises concernant sa genèse, issues pour la plupart d'ancêtres qui régnaient sur les petits royaumes qui se développèrent à l'endroit où se trouvent aujourd'hui la Tilée et les Principautés Frontalières. En voici une.

Il était une fois un roi cruel et despotique, dans un petit pays appelé la Calia. Le roi, Amidemachus, était belliqueux et avide, et il n'était jamais comblé. Il lançait ses armées dans des guerres interminables, attaquait ses voisins, trahissait ses alliés: c'était le fléau du golfe Noir.

Un jour, tandis qu'il partait pour l'une de ses nombreuses guerres, son regard tomba sur la fille de Iobanes, roi de Lucin. Amidemachus envoya ses émissaires chez le roi de Lucin, exigeant que ce dernier lui donne sa fille en mariage. Iobanes, qui connaissait la cruauté et la perversion de ce souverain plein de haine, refusa et prépara son peuple à la guerre. Enragé, le roi de Calia envoya son armée raser Lucin et massacrer son peuple au nom de son dieu impie. Mais les Luciniens étaient robustes, habitués à la guerre et aux privations. Ils tinrent bon devant l'ennemi pourtant en surnombre, protégeant leur cité pendant dix ans.

La rage d'Amidemachus ne fit que croître alors qu'il se consumait de désir pour la vierge qu'il convoitait. Il demanda donc à ses Dieux Sombres de l'aider à renverser l'obstiné roi de Lucin. Les ignobles divinités n'étaient que trop heureuses d'aider cet audacieux mortel et le soumirent à leur cruelle magie, le transformant en une abomination qui rehausserait ses pouvoirs. De son courage et de sa férocité, il tenait sa tête et son corps de lion. Sa ténacité et son entêtement engendrèrent sa tête de chèvre. Son sang noble lui donna les ailes et les serres d'un aigle. Et enfin, sa traîtrise et sa duplicité le dotèrent d'une tête de serpent.

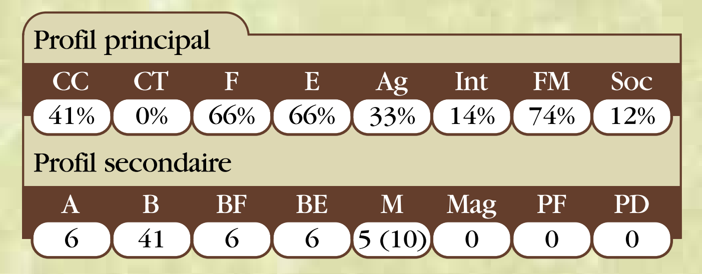
Bien qu'il fût désormais étrange et affreux, Amidemachus était ravi, et sous sa nouvelle forme, il dirigea ses troupes affaiblies contre les phalanges de ses ennemis. Amidemachus massacra des milliers de soldats en personne, s'approchant peu à peu du château du roi Iobanes en hachant menu tous ceux qui se dressaient sur sa route. Finalement, au pied du château, il se prépara à en fracasser les portes quand il entendit un bruit. Levant ses trois énormes têtes, il aperçut un courageux guerrier chevauchant un pégase. Le guerrier fondit sur lui, la lance à la main, défiant le roi maléfique. Pensant vaincre rapidement ce fou et disperser les troupes luciniennes, Amidemachus prit son envol pour affronter l'ambitieux guerrier.

Pendant dix ans, le monstre et le guerrier combattirent dans les cieux, et leur sang tomba à verse sur le pays. Là où il tombait, de nouvelles horreurs naissaient pour tourmenter la région. Mais les deux adversaires continuaient à se battre, se taillant littéralement en pièces sans se soucier de ce qu'il advenait en contrebas. Pour finir, le héros enfonça sa solide lance dans l'œil d'Amidemachus, envoyant le monstre s'écraser au sol. Le héros, qui vacillait sur sa selle, observa enfin le paysage noirci et pleura sur toute la destruction qu'il y avait semée. Il vit que pour chaque goutte de sang, un nouveau monstre était né. En guise de pénitence, il voua sa vie à la destruction des rejetons du roi maudit.»

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

De toute évidence issue du Chaos, la chimère est un hybride mêlant des traits de serpent, de lion, d'aigle et de chèvre. Mesurant environ 4,50 mètres de long, son corps ressemble à celui d'un gros félin aux pattes arrière de chèvre. Sa queue est généralement celle d'un lion, mais elle se termine par une pointe ou une masse. Les ailes de la créature sont celles d'un aigle énorme. Elle a généralement trois têtes, mais comme c'est une créature du Chaos, elle peut en avoir jusqu'à six. La plupart sont des têtes de serpent, de lion ou de chèvre, mais d'autres variantes sont possibles.

~ Chimères ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	66%	66%	33%	14%	74%	12%

Profil secondaire

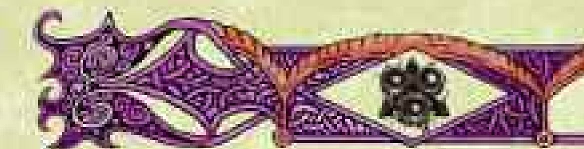
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	41	6	6	5 (10)	0	0	0

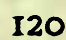
Compétences: Esquive +10%, Survie
Talents: Armes naturelles, Effrayant, Frénésie, Sens aiguisés, Vol, Volonté de fer
Règles spéciales:
- *Morsure venimeuse*: la salive de la chimère est hautement acide et brûle la chair. Toute attaque inflige automatiquement 1 point de Blessures supplémentaire ne tenant compte ni du bonus d'Endurance ni de l'armure. De plus, la victime doit réussir un test d'Endurance Difficile (–20%) sous peine de mourir en 1d10 rounds.
- *Mutations du Chaos*: fourrure épaisse, puanteur. Une chimère a 50% de chances d'obtenir une mutation supplémentaire. Lancez les dés sur la **Table 3–1: mutations** pour la générer s'il y a lieu, puis modifiez le profil en conséquence. Ignorez le résultat «enfant du Chaos» et retirez s'il se présente.

Armure: aucune
Points d'Armure: tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes: griffes, dents, queue à pointes
Perspective d'Éradication: Très difficile

Utilisation des chimères

Malgré leur malveillance naturelle, l'Empire a déjà employé des chimères à la guerre. Ce genre de manœuvre a coûté aussi cher aux troupes impériales qu'à leurs ennemis. Toutefois, les ravages perpétrés parmi les peaux-vertes et les provinces rivales compensaient les victimes de ceux qui les utilisaient quand, inévitablement, le monstre se libérait de ses dresseurs et massacrait leurs propres soldats. Ces

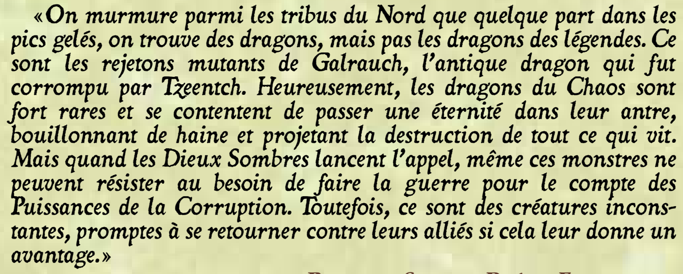




dernières années, l'utilisation des chimères est tombée en désuétude car les nouveaux commandants reconnaissent que leur usage est périlleux, sans compter qu'elles sont prohibées par le culte de Sigmar : on peut se risquer à dire que les chimères sont passées de mode. Toutefois, tous leurs partisans n'ont pas abandonné, et des tentatives récentes ont visé à réintégrer les chimères au cœur des défenses de l'Empire. Pour l'instant, il n'y a pas eu de victimes, mais la plupart des gens pensent que ce n'est qu'une question de temps.



Dragon du Chaos



« On murmure parmi les tribus du Nord que quelque part dans les pics gelés, on trouve des dragons, mais pas les dragons des légendes. Ce sont les rejetons mutants de Galrauch, l'antique dragon qui fut corrompu par Tzeentch. Heureusement, les dragons du Chaos sont fort rares et se contentent de passer une éternité dans leur antre, bouillonnant de haine et projetant la destruction de tout ce qui vit. Mais quand les Dieux Sombres lancent l'appel, même ces monstres ne peuvent résister au besoin de faire la guerre pour le compte des Puissances de la Corruption. Toutefois, ce sont des créatures inconstantes, promptes à se retourner contre leurs alliés si cela leur donne un avantage. »

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Le dragon du Chaos ressemble vaguement à ses cousins ordinaires. Il a un corps énorme et bouffi pourvu de deux longs cous qui se terminent chacun par une tête hérissée de cornes et de crocs. L'une d'elles fume à cause du feu qui couve dans sa gorge, tandis que l'autre dégage des panaches de gaz acides. Par endroits, son corps est recouvert d'épaisses écailles, mais ailleurs, ses organes et ses muscles sont exposés, faisant circuler un sang corrompu au sein d'un réseau de veines et d'artères bien visibles. Son cœur de feu brûle dans sa poitrine, projetant des gerbes d'étincelles sur le sol quand il passe.

~ DRAGONS DU CHAOS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
64%	0%	65%	68%	30%	47%	89%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	61	6	6	6 (8)	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement +20%, Commérage, Connaissances académiques (démonologie) +20%, Connaissances générales (Désolations du Chaos +10%, dragons +20%, hommes-bêtes), Escalade +10%, Évaluation +10%, Fouille, Intimidation +20%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre, plus trois autres au choix), Perception +20%

Talents : Acuité visuelle, Armes naturelles, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Écailles (5), Puissance imparable, Sain d'esprit, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Attaques déchirantes* : les armes naturelles du dragon du Chaos sont extrêmement tranchantes, ce qui leur confère les attributs percutante et perforante.
- *Multiplication des attaques* : les dragons sont capables d'attaquer de tant de manières (morsure, griffes, queue, voire ailes), qu'ils peuvent effectuer deux attaques dans le cadre d'une attaque standard au lieu d'une seule.
- *Mutations du Chaos* : têtes multiples. De plus, un dragon du Chaos a un certain nombre de mutations supplémentaires. Lancez 1d10. Sur un résultat de 1-4 : 1 mutation ; 5-8 : 2 mutations ; 9-10 : 3 mutations. Déterminez-les sur la **Table 3–1 : mutations** pour les générer, puis modifiez le profil en conséquence.
- *Souffle de feu* : chacune des deux têtes du dragon du Chaos peut infliger des dégâts de souffle au prix d'une action complète pour les deux. Utilisez le gabarit de flammes. Une tête crache du feu infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 8 aux créatures affectées. L'autre souffle un gaz corrosif infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 4 qui ne tient pas compte de l'armure.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : griffes, queue, dents, ailes

Perspective d'Éradication : Impossible

Utilisation des dragons du Chaos

Si vous voulez que vos joueurs créent de nouveaux personnages, rien de mieux que l'intervention inopinée d'un dragon du Chaos.

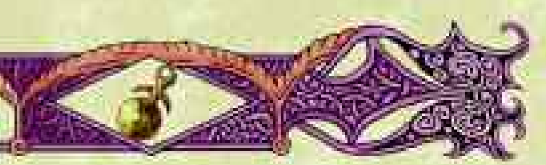
Dragon-ogre



« Y'a des choses dans ces collines-là, et je parle pas des mutants ou des peaux-vertes. Le mois dernier, j'étais en train de marcher dans les collines comme je fais toujours, mais cette fois-ci, j'ai aperçu un trou étrange dans le sol. Il faisait bien dix pas de large et il y avait cette odeur. Ça sentait comme quand la foudre s'abat. Quoi qu'il en soit, je m'approche pour regarder dans le trou. Comme il faisait soleil, Sigmar soit loué, j'ai pu voir que tout au fond, il y avait une sorte de nid tout en écailles et en os. Ca devait être un dragon, j'ai pensé, mais tandis que je reculais, j'ai vu tous ces symboles gravés dans les murs du trou… des symboles que j'ai vu les hommes-bêtes utiliser parfois. Je ne sais pas ce qu'il y avait au fond, mais ça doit être libre, maintenant. »

—Haug le pisteur

« L'humanité n'était pas la première race à arpenter ce pays. Les elfes et les nains nous ont précédés de plusieurs siècles, si ce n'est de millénaires. Mais qu'y avait-il avant eux ? Certains disent que c'étaient les dragons-ogres. J'ai entendu maintes rumeurs concernant ces créatures, des récits issus du champ de bataille et des chroniques de la Grande Guerre contre le Chaos. Mais après de méticuleuses



investigations dans les cryptes du temple de Sigmar, à Altdorf, j'ai pu rassembler une sorte d'histoire de cette curieuse race. Il semble qu'ils furent les premiers êtres pensants de notre monde à conclure un pacte avec les Dieux Sombres. Et en échange de leurs services, les dieux leur octroyèrent l'immortalité.»

—Reinholt Schent, Précis Fantastique

Le mythique dragon-ogre ressemble au premier coup d'œil à un hybride, similaire aux centigors, mais avec un corps de grand reptile, d'où ce surnom de «dragon». La créature est pourvue de quatre puissantes pattes qui se terminent par des serres noires et courbes très acérées. Le tronc, quoiqu'écailleux, est rose pâle, maculé de taches vertes. Une fourrure épaisse protège les zones sensibles. Le monstre est pourvu d'une longue queue hérissée de piquants, qui fouette l'air, probablement pour éloigner les mouches qu'attire sa puanteur. La deuxième partie de son corps est composée de la tête, des bras et du torse d'un homme démoniaque. Les dragons-ogres ne ressemblent que de très loin aux ogres: on peut éventuellement les en rapprocher par leur taille. En réalité, leurs traits sont plutôt reptiliens, comme leur mâchoire pourvue de crocs et les fentes rouges qui leur servent d'yeux.

Les dragons-ogres, que l'on nomme shartaks, sharunocks et garthors en langage sombre, sont supposés être les plus anciennes créatures du monde, et ils arpentaient le pays quand la Porte des Cieux était encore intacte. Les légendes affirment que ces monstres rares sont apparentés aux dragons, et qu'ils doivent leur existence à un antique pacte noué avec les Puissances de la Corruption pour éviter l'extinction. Quoi qu'il en soit, les dragons-ogres ne sont pas très répandus et n'émergent que quand les Dieux Sombres les incitent à faire la guerre contre l'humanité.

Les dieux du Chaos suscitent de terribles orages et de spectaculaires éclairs pour tirer ces horreurs de leur sommeil. Une fois éveillés, les dragons-ogres descendent de leurs foyers isolés des montagnes ou de leurs antres cachés dans les Désolations du Chaos pour guider des hardes d'hommes-bêtes au combat. De tels événements sont heureusement fort rares. Comme les dragons-ogres sont une race en voie de disparition, ils battent bien vite en retraite quand il leur paraît impossible de l'emporter au champ de bataille. Bien qu'ils s'inclinent devant leurs maîtres infernaux, ils refusent de servir les démons de peur de perdre leur âme éternelle.



~ DRAGONS-OGRES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	22%	55%	48%	28%	38%	48%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	34	5	4	7	0	0	0

Compétences: Commandement, Connaissances académiques (histoire) +20%, Connaissances générales (Désolations du Chaos), Escalade +10%, Intimidation +20%, Langue (langage sombre), Langue (deux au choix), Perception +20%, Survie

Talents: Armes naturelles, Écailles (2), Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Résistance au poison, Sain d'esprit, Vision nocturne

Règles spéciales:

- *Absorption d'éclairs*: les dragons-ogres sont immunisés contre les éclairs et les attaques électriques, qu'ils soient de nature magique ou ordinaire. Un dragon-ogre touché par une telle attaque gagne +10% en Force et +1 en Attaques pendant 1d10 rounds. En cas d'expositions multiples à ces attaques, la durée des bonus est prolongée.

Armure: aucune

Points d'Armure: tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes: griffes, arme à deux mains (hache à deux mains)

Perspective d'Éradication: Difficile

Shaggoth, dragon-ogre

On pense que pour les dragons-ogres, la seule façon de disparaître, c'est de mourir au combat, et tant qu'ils peuvent attirer les éclairs et les absorber dans leur corps millénaire, ils sont capables de se régénérer et de vivre indéfiniment. Plus le dragon-ogre est vieux, plus il devient grand et puissant, si bien que les plus anciens membres de cette race sont d'énormes monstres à la puissance incroyable. Antérieurs au développement de l'écriture par les elfes, voire à l'arrivée des Anciens, les plus vieux dragons-ogres, qualifiés de shaggoths, ont survécu et grandi grâce à leur corruption. Durant la Grande Guerre contre le Chaos, on prétend que ces monstres dépassaient du haut des arbres, et même des tours de la ville condamnée de Praag.

~ SHAGGOTHS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
69%	38%	58%	56%	32%	58%	68%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	66	5	5	7	0	0	0

Compétences: Commandement +20%, Connaissances académiques (histoire) +20%, Connaissances générales (Désolations du Chaos), Connaissances générales (trois au choix), Escalade +10%, Intimidation +30%, Langue (langage sombre), Langue (quatre au choix), Perception +20%, Survie

Talents: Armes naturelles, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Écailles (4), Maîtrise (armes lourdes), Puissance imparable, Résistance au poison, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales:

- *Absorption d'éclairs*: les shaggoths sont immunisés contre les éclairs et les attaques électriques, qu'ils soient de nature magique ou ordinaire. Un shaggoth touché par une telle attaque gagne +10% en Force et +1 en Attaques pendant 1d10 rounds. En cas d'expositions multiples à ces attaques, la durée des bonus est prolongée.
- *Monstrueuse puissance*: on considère que toutes les attaques du shaggoth ont l'attribut percutante.

Armure: aucune

Points d'Armure : tête 4, bras 4, corps 4, jambes 4
Armes : griffes, arme à deux mains (hache à deux mains), dents
Perspective d'Éradication : Très Difficile

Utilisation des dragons-ogres

Les dragons-ogres n'émergent de leur antre que quand les Dieux Sombres les y incitent. Par conséquent, ces créatures sont extrêmement rares, leur seule apparition annonçant de terribles calamités pour le monde. Avec la Tempête du Chaos, quelques dragons-ogres ne sont pas encore rentrés chez eux et on peut en rencontrer dans la Grande Forêt, dans la forêt des Ombres, dans les Monts du Milieu et, bien sûr, dans les Désolations du Chaos. On pourrait bâtir une aventure sur l'idée que l'antre d'un dragon-ogre est lié à la crypte d'un guerrier du Chaos tombé au combat. Quand les personnages joueurs l'emportent sur l'horrible créature qui vit là, ils découvrent une porte argentée, ornée de glyphes et de sceaux elfiques placés là pour emprisonner cet antique monstre. Bien sûr, ceux qui ont bâti la crypte le savaient et ils ont construit la tombe autour de ce caveau pour siphonner la magie des runes.

Fange du Chaos

« J'suis un honnête homme, moi, pas le genre à raconter des histoires. Quand j'combattais les mutants près d'la Citadelle d'Airain, j'ai croisé un affreux plus affreux que les autres. Du genre juteux, j'dirais. Y'avait comme un liquide clair qui lui coulait du nez et des yeux, ça lui dégoulinait sur le menton. Du coup, j'lui ai enfoncé ma pique dans le bide, et il a crevé comme un goret… et que je te couine, et que je te pleure. Enfin, c'est ce que je croyais. Mais toute cette morve baveuse lui sortait de partout, ça coulait par terre, et ça en r'faisait un autre. Par la Sainte Saucisse de Sigmar ! Tu parles que j'ai pris mes jambes à mon cou ! Ce genre de chose, c'est pas bon. »

—Hans, piquier

« Ce que l'on surnomme généralement fange du Chaos est un phénomène inhabituel qui survient chez certains mutants. D'après mes recherches, il semble que ces individus soient envahis d'une humeur curieuse qui se met à dévorer leur corps de l'intérieur, jusqu'à ce que seul un ichor pâle et fluide subsiste. Le corps continue à produire cette substance à un rythme alarmant, jusqu'à ce que la forme mortelle ne puisse plus le contenir. La fange se libère alors et dégouline à terre. Ne vous laissez pas tromper par sa forme : cette « vase » conserve une certaine intelligence. Certains supposent que les amibes sont issues de ces mutants. »

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Nul ne peut dire avec certitude d'où vient la fange du Chaos. Certains théoriciens supputent que c'est tout ce qui reste quand un démon est détruit. D'autres affirment que la substance provient des mutants submergés par la corruption. Quoi qu'il en soit, la fange du Chaos est rare dans l'Empire, car on ne la trouve généralement que dans le Pays des Trolls et les Désolations du Chaos. On en entend aussi parfois parler à Praag. Une fange du Chaos ressemble à une flaque de fluide rose ou bleu pâle. Quand une créature vivante qui n'est pas corrompue par le Chaos passe dans un rayon de 4 mètres (2 cases), elle prend brusquement vie et frappe à l'aide d'un tentacule visqueux. Ceux qui survivent à une rencontre avec ces choses en sortent rarement indemnes.

~ Fanges du Chaos ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	33%	56%	13%	18%	26%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	3	5	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation +20%
Talents : Armes naturelles, Informe, Lutte, Résistance à la magie, Troublant
Règles spéciales :

- *Enveloppement* : quand la fange du Chaos réussit une attaque, elle enveloppe automatiquement sa cible. Les victimes de cette attaque sont étouffées quand le fluide leur emplit les narines et la bouche, ce qui leur inflige 1 point de Blessures au début de chaque round sans tenir compte du bonus d'Endurance ou d'armure. La cible est considérée comme étant sous l'effet d'une prise (cf. **Pugilat**, page 131 de *WJDR*,) si elle veut s'échapper. Tant qu'elle est engloutie, la victime ne peut rien faire d'autre que tenter de s'échapper. Enfin, la première fois qu'un sujet est englouti par une fange du Chaos, il doit jouer un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.
- *Mutagène* : quand la fange du Chaos réussit à envelopper une cible, cette dernière doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) chaque round où elle reste engloutie sous peine de gagner une mutation (et de devenir un mutant). Au bout de six échecs, la victime se transforme en enfant du Chaos. La fange du Chaos relâche alors sa victime et redevient immobile.
- *Rampant* : la fange du Chaos est lente, mais implacable. Elle ne peut pas entreprendre l'action de combat Course.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : pseudopodes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Utilisation des fanges du Chaos

Une brusque épidémie de mutations spontanée éclate dans une communauté isolée. Chaque jour, une autre victime succombe aux horribles mutations, jusqu'à ce que les mutants soient plus nombreux que les habitants ordinaires. Au fil de leurs voyages, les personnages joueurs arrivent dans cet endroit, qu'ils trouvent en grande partie désert. Les rares habitants qui sont restés sont terrifiés et demandent l'aide des PJ, au comble du désespoir. Ils ont cependant reçu l'ordre de cacher la source des changements, une flaque de fange du Chaos. Celui qui a donné l'ordre est le nouveau maire, un puissant mutant qui risque à tout moment de devenir un enfant du Chaos. Les PJ doivent lire entre les lignes et déchiffrer les indices et les gestes de ceux qui ne sont pas souillés pour découvrir la source de la corruption et la détruire s'ils le peuvent.

Jabberwock



« Mais m'man ! J'ai trait la vache… mais le jabberwock a volé le lait ! »

—Andouille l'Enfant-singe, idiot du village

« À chaque nouvelle Incursion vient une nouvelle horreur, monstre improbable perverti par les énergies du Chaos. Nombre de ces créatures ne rentrent dans aucune catégorie : ce ne sont que des êtres troublants, croulant sous la corruption à tel point que leur nature même les empêche de procréer. Toutefois, certains se reproduisent et engendrent une nouvelle race d'horreurs. Telle est celle des jabberwocks. Bien qu'ils soient aptes à procréer, rares sont les membres de cette espèce qui ont quoi que ce soit en commun, puisqu'ils subissent un nombre effroyable de mutations. »

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Les légendaires jabberwocks dont parlent les contes et les chansons populaires sont de terribles créatures des forêts. Fort mal dotées dans le domaine de l'intellect, elles sont audacieuses et agressives, attaquant presque tout ce qu'elles rencontrent. Bien que l'apparence de ces monstres varie, ils ont des traits communs qui les distinguent des autres horreurs du Vieux Monde. Les jabberwocks mesurent généralement 3,60 mètres de haut, voire plus. Juchée sur leur long cou décharné se trouve une tête hideuse pourvue d'une mâchoire dégoulinante de bave et de bajoues flasques. Bien des jabberwocks ont des ailes, mais aucun d'entre eux ne vole (du moins parmi ceux qu'on a découverts jusqu'ici).

Au lieu de cela, ils battent des ailes sous l'effet de l'excitation, provoquant un bruit déconcertant. Les jabberwocks peuvent être de n'importe quelle couleur, et beaucoup sont légèrement lumineux.

~ JABBERWOCKS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
79%	0%	55%	67%	14%	12%	89%	8%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	47	5	6	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Intimidation, Natation
Talents : Coups précis, Coups puissants, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
- *Déconcerté par la douleur* : si le jabberwock est réduit à 5 points de Blessures ou moins, il ne peut entreprendre aucune action jusqu'à ce qu'il se soit régénéré jusqu'à au moins 6 points de Blessures.
- *Morsure venimeuse* : la morsure du jabberwock est venimeuse et pleine de toxines. S'il porte une attaque causant au moins 1 point de Blessures, sa victime doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de mourir dans un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance.
- *Mutations du Chaos* : peau coriace, pigmentation étrange. Un jabberwock a 50% de chances d'obtenir (1d10+2)/3 mutations supplémentaires. Lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations** pour les générer s'il y a lieu, puis modifiez le profil en conséquence. Si vous obtenez le résultat enfant du Chaos, ignorez-le et relancez les dés.
- *Régénération* : au début de chacun de ses tours de jeu, un jabberwock récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le monstre meurt.
- *Stupidité* : les jabberwocks sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'un jabberwock tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille ou trouver la source de l'odeur). Si le jabberwock est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20%).

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents et griffes
Perspective d'Éradication : Très Difficile



Utilisation des jabberwocks

En tant que créatures du Chaos, les jabberwocks ont tout un éventail d'apparences et de caractéristiques. Pour la plupart des habitants du Vieux Monde, le jabberwock est une sorte de croquemitaine, un monstre dont on menace les enfants qui ne sont pas sages. On fabrique aussi des effigies de ces créatures, qu'on brûle quand quelque chose va de travers. Par exemple, quand le vent fait tomber par terre le linge mis à sécher, c'est de toute évidence l'œuvre du jabberwock. Parfois, les superstitions des paysans s'avèrent fondées, et c'est bien l'une de ces créatures qui menace leurs foyers. C'est dans ces moments-là qu'ils se tournent souvent vers les étrangers. Ainsi, il arrive qu'un courageux héros s'aventure dans les bois pour s'occuper du monstre, armé d'une épée particulièrement acérée.

Nuée du chagrin



« La chose la plus étrange que j'aie jamais vue? Une fois, j'ai vu un nuage de papillons boire les larmes d'un mourant. »

—Felix Delhoft, soldat

« Les nuées du chagrin sont peut-être l'exemple le plus frappant de la malice des Puissances de la Corruption, et justifient qu'elles et leurs sbires soient contrés à la moindre occasion. Pensez au symbole de beauté et de vie qu'est le papillon, et voyez comment il a été transformé en une vile créature qui se nourrit de la souffrance d'autrui. »

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Incarnant les perpétuels changements liés à Tzeentch, la nuée du chagrin est un nuage de magnifiques papillons multicolores. Chacun est à peu près de la taille d'une pomme et ressemble à un insecte ordinaire, quoique de couleur plus vive. Mais un examen plus attentif révèle leur vraie nature. Chacune des pattes des papillons se termine par une griffe recourbée qui peut aisément percer la peau. Au bout de leur corps mince se trouve une minuscule tête humaine pourvue d'une longue langue rose et suintante. La créature atterrit sur le visage d'une victime et lui entaille la peau, ce qui la fait pleurer. Le papillon se sert alors de sa répugnante langue pour boire le fluide salé.

Ces créatures voyagent toujours en essaims d'une centaine d'individus, voire plus, qui se livrent bataille pour boire les gouttes les plus appétissantes. Quand elles sont en proie à une vive excitation, les nuées du chagrin arrachent parfois les yeux de leur victime pour atteindre les conduits lacrymaux. Individuellement, ces créatures n'ont pas de profil et peuvent être facilement écrasées.

~ NUÉES DU CHAGRIN ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	0%	14%	21%	46%	12%	27%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	10	1	2	0 (4)	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Esquive, Perception +20%
Talents : Sens aiguisés, Vol
Règles spéciales :

- *Aura de chagrin* : dès qu'une créature vivante voit une nuée du chagrin, elle est submergée par la peine et la tristesse. Elle doit alors réussir un test de Force Mentale pour éviter de pleurer.
- *Frénésie des larmes* : quand une nuée du chagrin se trouve dans un rayon de 4 mètres (2 cases) d'une créature qui pleure, elle bénéficie des avantages du talent Frénésie.
- *Nuée* : quand une nuée du chagrin parvient à infliger des dégâts à un adversaire, elle rentre aussitôt dans sa case. Dans les rounds qui suivent, elle bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Capacité de Combat contre cette cible. Cette dernière subit quant à elle un malus de –20% à tous ses tests tant qu'elle est submergée par les créatures. Quand la nuée du chagrin se retrouve à 0 point de Blessures, elle se disperse et les créatures qui la composent s'enfuient de tous côtés.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes (BF–1)
Perspective d'Éradication : Assez facile

Utilisation des nuées du chagrin

Les nuées du chagrin sont un exemple parmi tant d'autres des curiosités qu'on trouve dans les Désolations du Chaos, mais elles n'y vivent pas exclusivement. Ces nuées de papillons apparaissent parfois dans la campagne au printemps. Elles s'en prennent aux enfants, qu'elles font facilement pleurer. Bien des villages offrent le gîte et le couvert à ceux qui viennent les débarrasser de ces dangereuses vermines.



Soyeuse

« Hé ! Petite, toute petite araignée... »

— Comptine pour enfants

« Les soyeuses de la forêt des Ombres constituent l'un des trop nombreux périls qu'on trouve dans ces bois dangereux. Manifestement apparentées aux araignées, elles tissent des filaments de soie gluants et presque invisibles, d'arbre en arbre, dans l'espoir d'attraper de quoi manger. Ne vous y trompez pas : ces fils sont recouverts d'une substance adhésive capable d'arracher la peau de qui veut les retirer. Les fils eux-mêmes sont plus résistants qu'une corde de cinq centimètres de diamètre. Certes, je n'ai jamais vu de soyeuse de mes yeux, mais j'ai aperçu des morceaux de viande suspendus dans les airs, sans doute là où l'une de leurs victimes s'était libérée de leur piège. »

— Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Les soyeuses sont d'étranges créatures aux traits arachnéens. Bien plus petites qu'un homme, elles ne mesurent pas plus de trente centimètres de haut. Les soyeuses ont huit pattes, mais chacune d'entre elles ressemble à un bras terminé par une minuscule main équipée de doigts semblables à des ventouses. Leur visage est étrange, déformé par un rictus de pure haine. Huit yeux rouges placés au hasard sur leur tête leur permettent de voir dans toutes les directions. Leur mâchoire immonde dégouline de bile jaune. Toutefois, la caractéristique distincte de ces créatures malveillantes est leur canal à soie. Juste au-dessus de l'endroit où se trouverait le nombril chez un humain, apparaît un large orifice entouré de croûte adhésive. En contractant son corps, la créature émet un jet de glu épaisse qu'elle peut étendre entre deux supports. La soyeuse n'est pas collée par ses propres filaments.

~ SOYEUSES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	0%	18%	22%	48%	21%	28%	14%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	1	2	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation +20%, Escalade +20%, Esquive +10%, Perception +10%, Survie
Talents : Armes naturelles, Contorsionniste, Grimpeur chevronné, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :

- *Filaments* : les soyeuses sont capables de produire un jet d'une substance gluante qu'elles peuvent étendre entre deux points séparés au maximum de 6 mètres (3 cases). Un filament subsiste pendant 1d10 semaines avant de se désintégrer. Repérer le filament nécessite un test de Perception Très difficile (–30%). Si un personnage ne le voit pas et passe sur le filament, sa valeur de Mouvement tombe immédiatement à 0 car il s'en trouve prisonnier. Lancez 1d100 pour savoir quelle zone est prise dans le fil. Le personnage doit réussir un test de Force Difficile (–20%) pour se libérer. Toutefois, s'il réussit, la couche supérieure d'armure de cette zone est détruite. S'il n'est pas protégé par une armure, le personnage subit un coup d'une valeur de dégâts de 2 sur cette zone car le filament lui arrache la peau.
  Si un personnage revêtu d'une armure se retrouve ainsi accroché, il peut tenter de retirer l'élément d'armure pour s'échapper. Cela nécessite un test d'Agilité Assez difficile (–10%) ou Assez facile (+10%) si on lui vient en aide (les avantages du talent Contorsionniste s'appliquent). Si le personnage rate son test de deux degrés ou plus, une autre zone se retrouve, elle aussi, prise dans la glu.
- *Venin* : toute créature à laquelle la morsure de la soyeuse fait perdre 1 point de Blessures doit immédiatement réussir un test d'Endurance sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ignore le bonus d'Endurance et l'armure.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Assez facile

Utilisation des soyeuses

Les soyeuses s'en prennent à toutes les créatures vivantes, mais elles apprécient par-dessus tout les humains. Elles tendent leurs toiles au-dessus des pistes et des sentiers de la forêt des Ombres dans l'espoir de capturer un morceau de choix. Quand elles sont confrontées à une proie particulièrement robuste, comme un homme-bête ou un chevalier, elles prennent leur temps et laissent la faim et la soif faire leur œuvre. Pendant ce temps, elles se laissent tomber de leur nid caché pour tendre d'autres toiles dans les arbres environnants afin de cerner leur proie. Ainsi, même si celle-ci parvient à se libérer du filament, elle devra franchir une dizaine d'autres pièges, voire plus.

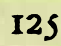
Ver des brèches

« Un coup, j'ai eu une rage de dents. Bon, ben je vais chez l'barbier, et j'y dis : hé, mon brave, arrache-moi donc c'te dent. Y me dit : z'en êtes bien sûr ? J'ouvre grand la cassolette, et mon bon ami, le v'la qui se met à chercher la responsable de ma misère. Y tartouille à droite à gauche, avec ses doigts qui sentent le jambon. Enfin bref, vas-y que je te fouille, et d'un seul coup, v'là t-y pas qu'y se met à hurler et qu'y r'cule en r'gardant son doigt (çui qui sentait le jambon). Et au bout, y avait un gros ver marron. Ç'a été l'pire jour de ma chienne de vie. »

— Gerber Guth, porcher

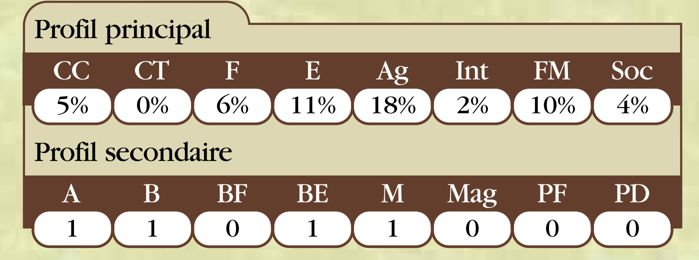
« Je suis toujours émerveillé d'entendre les gens minimiser la menace du Chaos. Combien de preuves nous faudra-t-il pour que l'humanité réalise le danger ? La main des Puissances de la Corruption peut toucher n'importe quoi, depuis nos familles jusqu'à la nourriture que nous ingérons. Il existe plusieurs cas recensés de parasites mutants découverts dans de la nourriture et de l'eau. Des inconscients ingurgitent ces aliments souillés, et la vermine se met à leur creuser les gencives, voire même les dents, se nourrissant ensuite de leur souffle. Plus les dents sont gâtées, plus le parasite grossit. Par la suite, s'il n'est pas détecté, il devient adulte et se taille un chemin dans les chairs jusqu'à la cervelle. »

— Reinholt Schent, *Précis Fantastique*



Le ver des brèches est un répugnant parasite qui infeste les eaux polluées et la nourriture gâtée. Mesurant environ deux centimètres et demi de long et un demi-centimètre de large, le ver a une peau brun-vert et tachetée, avec un étrange motif en forme de crâne près de la tête. Les mères de famille racontent des histoires de vers des brèches pour effrayer leurs enfants afin qu'ils se lavent la bouche, et la plupart des habitants du Vieux Monde considèrent par conséquent ces créatures comme des monstres d'histoires à dormir debout.

~ VERS DES BRÈCHES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
5%	0%	6%	11%	18%	2%	10%	4%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	1	0	1	1	0	0	0

Compétences: Dissimulation +30%
Talents: aucun
Règles spéciales:
- *Fouissage*: une fois ingéré, le ver des brèches creuse dans la chair tendre de la bouche ou de la gorge. Il sécrète un fluide anesthésiant qui engourdit instantanément la zone affectée. Chaque jour, la victime peut jouer un test de Perception Assez difficile (–10%) pour remarquer le ver qui lui grossit dans la bouche. En cas de succès, elle peut l'extraire, mais elle doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.
- *Minuscule*: le ver des brèches est particulièrement petit. Rien que pour le remarquer, un personnage doit réussir un test de Perception. Tous les coups qu'il reçoit sont portés au corps. Utilisez les règles de mort subite par coups critiques décrites à la page 133 de *WJDR*.
- *Subsistance*: le ver des brèches se nourrit du souffle, l'essence de l'âme. Tant que le parasite demeure, son hôte subit un malus de –10% à tous ses tests. Au bout d'une semaine, le parasite entreprend de voyager jusqu'au cerveau de sa victime. Chaque jour, celle-ci joue un test de Perception Assez facile (+10%) pour remarquer qu'elle saigne de la bouche. Retirer un ver des brèches à ce stade nécessite un test de Chirurgie Assez difficile (–10%). Si le monstre n'est pas retiré au bout de trois jours, il n'est plus possible de l'extraire et la victime perd –1d10% en Intelligence et gagne 1 point de Folie chaque semaine. Une fois la valeur d'Intelligence de la victime tombée à 0%, elle meurt. Le ver des brèches pond ses œufs dans les restes du cerveau. Ceux-ci éclosent 1d10 jours plus tard et les jeunes vers sortent par les narines du cadavre pour trouver un nouvel hôte.

Armure: aucune
Points d'Armure: corps 0
Armes: aucune
Perspective d'Éradication: Assez facile

Utilisation des vers des brèches

Frito Duflan hérita l'affaire familiale de tourtes à la viande, ce qui le condamna à passer sa vie au coin de la rue à vendre de succulents pains halflings à des humains indignes de cette friandise. Après qu'on lui eut craché dessus, ri au nez et qu'on l'eut ouvertement ridiculisé, il révisa à la baisse la qualité de ses ingrédients, et entreprit d'aller chercher de la «viande» dans les égouts. Dix jours plus tard environ, des choses étranges commencèrent à se produire. Au lieu de simplement tomber malades, les clients étaient affaiblis et essoufflés. Et ensuite, ils devenaient fous et finissaient par mourir. Frito garde désormais profil bas, espérant que personne ne remontera la piste de l'épidémie jusqu'à lui.

Ver des marais



«*Oubliez les histoires de démons des marécages. Ils n'existent pas. Ce dont vous devez vous méfier, ce sont les vers des marais. J'en ai vu un de neuf mètres de long!*»

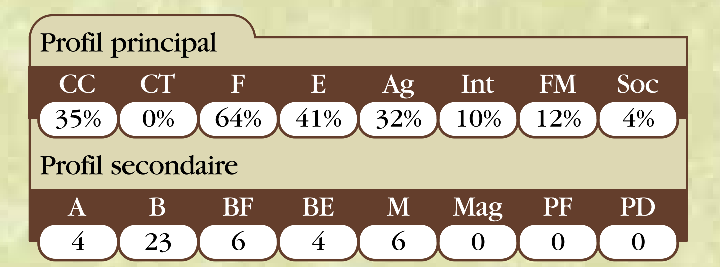
—Kyle Trottsten, batelier

«*Le gigantisme est l'un des effets les plus courants qu'a le Chaos sur les créatures ordinaires. Prenez le ver des marais, par exemple. Ce n'est guère plus qu'un serpent: la seule chose qui le distingue de ses congénères, c'est sa taille prodigieuse.*»

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Les marécages sont riches en horreurs du Chaos. En dehors des rumeurs qu'on murmure au sujet des démons et des mutants qui hantent ces régions dépourvues de sentiers, on entend des histoires bien pires encore. Surnommé le grand serpent, le dragon des bourbiers ou le mangeur de morts, le ver des marais représente une terrible menace pour la faune et les voyageurs qui s'aventurent imprudemment sur ces terres sinistres. Serpent énorme, le ver des marais peut mesurer entre six et neuf mètres de long, pour près d'un mètre de diamètre. Sa peau écailleuse présente une débauche de teintes vertes et brunes, ce qui l'aide à se dissimuler dans la boue. Sa large tête quant à elle est pourvue de grands yeux émeraude. Il peut se démonter la mâchoire pour avaler tout entier des hommes, voire des chevaux. S'il s'agit d'un monstre énorme, il est difficile de le détecter puisqu'il s'enfouit dans la bourbe, guettant les proies imprudentes qui passent à sa portée.

~ VERS DES MARAIS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	64%	41%	32%	10%	12%	4%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	23	6	4	6	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Perception +20%
Talents: Armes naturelles, Écailles (3), Troublant
Règles spéciales:
- *Constriction*: lors d'une prise, le ver des marais bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Force effectués pour infliger des dégâts à son adversaire.
- *Fouissage*: le ver des marais peut creuser dans la terre meuble ou dans la vase, à une vitesse égale à sa valeur de Mouvement.
- *Morsure venimeuse*: une attaque causant au moins 1 point de Blessures inflige 5 points de Blessures supplémentaires si la victime ne réussit pas un test d'Endurance.

Armure: aucune
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes: crocs
Perspective d'Éradication: Assez difficile

Utilisation des vers des marais

Comme on les trouve presque exclusivement dans les marais Maudits qui entourent Marienburg, bien des marchands engagent des mercenaires pour protéger leurs caravanes quand ils traversent cette sinistre région. Heureusement, les vers des marais ne sont pas très courants et on ne croise leur route que rarement. Les gens du cru pensent que ces créatures sont en réalité les gardiens de dépôts de malepierre. Qu'ils aient raison ou non, rares sont ceux qui osent fouiller leurs nids.



Ver fouettard

«Prends garde à toi, petit humain! Tu sais donc pas qu'c'est un nid d'ver fouettard, ça? Une de ces saloperies peut t'arracher un bout de bras.»

—Kraggrum Poing Noir

«Les créatures du Chaos sont nombreuses et variées. Elles rôdent sous les vagues de l'océan, dans les profondeurs de nos forêts, et même sous nos pieds. Les nains parlent d'une étrange variété de créatures des roches qui jaillissent des crevasses pour arracher des morceaux de chair aux imprudents.»

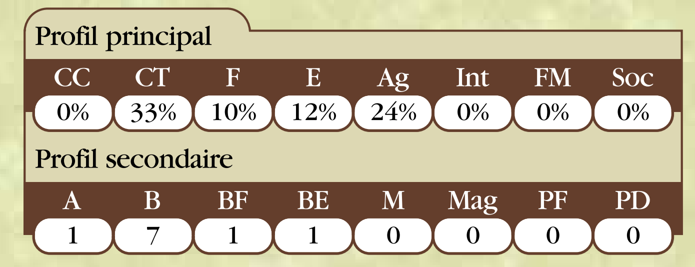
—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Le ver fouettard est une petite créature carnivore qui rôde dans les crevasses et les fissures pleines d'ombre. Bien qu'on les trouve souvent sous le sol, les vers fouettards peuvent vivre n'importe où du moment qu'ils sont entourés d'obscurité et d'humidité, et ils peuvent élire domicile dans les maisons et les arbres. Une infestation de vers fouettards est difficile à détecter, car ils se dissimulent instinctivement à l'aide de terre, de mousse et d'autres matériaux disponibles, et même ainsi, on ne peut voir leurs poils souples.

Ce sont ces poils qui permettent à la créature de subsister. Extrêmement sensibles aux perturbations de l'air, ces poils permettent au ver fouettard de détecter tout mouvement à proximité. Quand quelque chose passe à portée, les poils déclenchent le fonctionnement d'un organe en forme de scie, incroyablement long et fin, en direction de l'intrus. Le «fouet» arrache un morceau de chair et se rétracte en rapportant son repas dans le repaire du ver. Une telle attaque suffit à nourrir le monstre pour plusieurs heures.

La forme et la taille des vers fouettards varient en fonction du climat où ils vivent. La variété qui vit dans les forêts a des poils bruns et verts, tandis que les vers souterrains sont noirs ou brun tacheté. Le corps de tous les vers fouettards est composé de deux parties. La première est «l'ancre», qui comprend la bouche et l'estomac du ver, ainsi que des centaines de minuscules griffes qui lui permettent de se fixer. L'autre est le fouet. Quand elle ne l'utilise pas, la créature le garde enroulé à l'intérieur de son corps.

~ Vers fouettards ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
0%	33%	10%	12%	24%	0%	0%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	1	1	0	0	0	0

Compétences: Dissimulation +20%
Talents: aucun
Règles spéciales:
- *Dénué de conscience*: les vers fouettards n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Minuscule*: le ver fouettard est particulièrement petit. Rien que pour le remarquer, un personnage doit réussir un test de Perception. Tous les coups qu'il reçoit sont portés au corps. Utilisez les règles de mort subite par coups critiques décrites à la page 133 de *WJDR*.
- *Sensibilité aux mouvements*: le ver fouettard utilise son fouet contre toute créature qui passe dans un rayon de 6 mètres (3 cases), la prenant automatiquement par surprise. On résout ce test à l'aide de la Capacité de Tir de la créature.

Armure: aucune
Points d'Armure: corps 0
Armes: organe fouetteur
Perspective d'Éradication: Assez facile

Utilisation des vers fouettards

Certains hommes-bêtes, et même certains cultistes, utilisent des vers fouettards comme gardiens. Ils les élèvent et les placent dans des lieux bien dissimulés situés le long d'un itinéraire que les intrus emprunteront forcément.

Ver solaire



«Je ne supporte pas les asticots dans ma nourriture. Maintenant, dans mes tourtes, ça m'est bien égal. Après tout, c'est pas moi qui les mange, hein?»

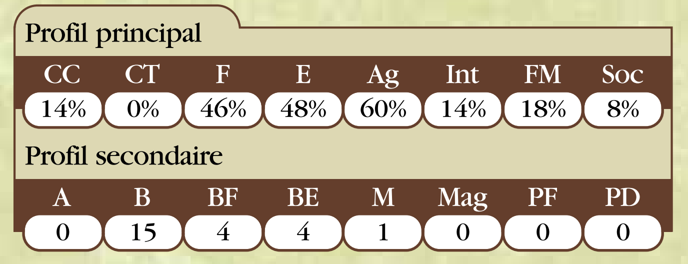
—Hamo Croop, vendeur de tourtes

«Je suis récemment tombé sur des chroniques de Praag datant d'après que Magnus et ses troupes eurent libéré la cité. Il semble que des asticots particulièrement gros aient infesté les carcasses des trolls du Chaos. Un soldat essaya d'en empaler un sur son épée, mais il reçut un choc, comme frappé d'une énergie impie. Par la suite, il fut ordonné de brûler les morts.»

—Reinholt Schent, *Précis Fantastique*

Le ver solaire est un asticot mutant, rendu gras et huileux par le pouvoir du Chaos. Contrairement à ses congénères ordinaires, cette créature est dépourvue de bouche: elle se nourrit en frottant son corps contre sa nourriture et excrète les déchets par sa peau pâle et segmentée. De manière étrange, ces créatures complètent leur régime en absorbant la lumière du soleil. Durant le jour, leur corps onduleux se tord au soleil. Grâce à cette lumière, ils accumulent de l'énergie qui leur permet de survivre pendant les périodes d'obscurité. L'énergie peut également être utilisée de manière défensive. Quand une créature vient à moins d'un mètre d'un ver solaire, ce dernier libère instinctivement une décharge d'énergie. Les vers solaires peuvent mesurer jusqu'à 1,80 mètre de long.

~ Vers solaires ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
14%	0%	46%	48%	60%	14%	18%	8%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	15	4	4	1	0	0	0

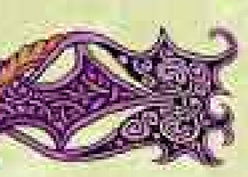
Compétences: Perception
Talents: Troublant
Règles spéciales:
- *Décharge électrique*: quand une créature est adjacente à un ver solaire, celui-ci libère une décharge électrique. La cible doit réussir un test d'Agilité Assez difficile (–10%) sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ne tient pas compte de l'armure. Si la cible porte une armure de mailles ou de plaques, elle subit à la place un coup d'une valeur de dégâts de 5. Une fois que le ver solaire a utilisé cette capacité, il ne peut plus s'en servir tant qu'il n'a pas été exposé à la lumière du soleil pendant au moins 4 heures.

Armure: aucune
Points d'Armure: corps 0
Armes: aucune
Perspective d'Éradication: Assez facile

Utilisation des vers solaires

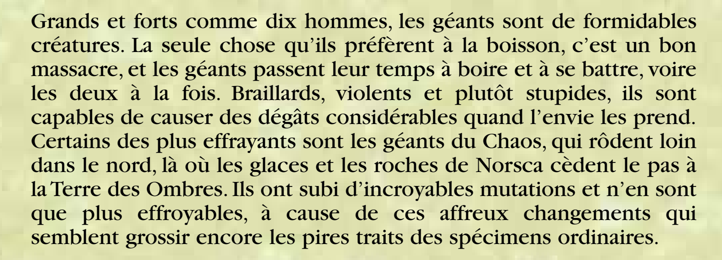
Fort heureusement, les vers solaires sont rares et circonscrits aux déserts de Khemri et aux Désolations du Chaos. Le climat de l'Empire ne se prête pas aux besoins de ces ignobles créatures. Toutefois, certains cultistes s'en servent pour éliminer des rivaux ou des répurgateurs particulièrement gênants.





AUTRES CRÉATURES DU CHAOS

Les créatures décrites dans ce chapitre comprennent certaines des plus étranges abominations qui rôdent dans le monde. Mais le Chaos plante aussi ses griffes dans d'autres êtres, qui ne sont pas nécessairement issus de l'imagination des Puissances de la Corruption. Ceux-là, comme les humains et d'autres encore, sont des membres corrompus de leur race d'origine.



Géants du Chaos

Grands et forts comme dix hommes, les géants sont de formidables créatures. La seule chose qu'ils préfèrent à la boisson, c'est un bon massacre, et les géants passent leur temps à boire et à se battre, voire les deux à la fois. Braillards, violents et plutôt stupides, ils sont capables de causer des dégâts considérables quand l'envie les prend. Certains des plus effrayants sont les géants du Chaos, qui rôdent loin dans le nord, là où les glaces et les roches de Norsca cèdent le pas à la Terre des Ombres. Ils ont subi d'incroyables mutations et n'en sont que plus effroyables, à cause de ces affreux changements qui semblent grossir encore les pires traits des spécimens ordinaires.

Caractéristiques raciales

Les géants du Chaos gagnent les traits qui suivent.

Compétences : Escalade, Intimidation, Langue (langage sombre, grumbarth), Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Armes naturelles (poings), Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Parade éclair, Puissance imparable, Terrifiant, Volonté de fer
Armure : armure légère (gilet de cuir, jambières de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (massue)
Dotations : aucune
Règles spéciales : en plus de leurs caractéristiques raciales, les géants du Chaos disposent des capacités spéciales suivantes.
• *Mutations du Chaos :* les géants du Chaos ont 1d10/5 mutations.
• *Monstrueuse puissance :* on considère que toutes les attaques des géants du Chaos ont l'attribut percutante.
• *Titubant :* comme leurs cousins ordinaires, les géants du Chaos sont souvent ivres et tiennent mal sur leurs pieds. C'est pourquoi il leur arrive de s'écrouler au moment où l'on s'y attend le moins. À chaque fois qu'un géant du Chaos charge ou perd plus de 5 points de Blessures d'un coup, il doit effectuer un test d'Agilité. En cas d'échec, il tombe à la renverse et perd 2 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure. Toute créature qui affronte à ce moment-là le géant au corps à corps doit réussir un test d'Agilité Assez difficile (–10%) sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 7 lié à la chute du monstre.



Ogres du Chaos

S'il y a bien une activité à laquelle les ogres aiment se livrer, c'est manger. Ces monstres énormes ont vaguement une forme humaine, mais ils sont féroces, deux fois plus grands, et souvent ventripotents. Bien qu'ils soient lents et plutôt stupides, ils sont dotés d'une rouerie naturelle qui pourrait surprendre étant donné leur incapacité à faire preuve de logique et de raison. Contrairement aux hommes-bêtes, les ogres ne sont pas des créatures du Chaos, mais comme les humains auxquels ils ressemblent, ils peuvent en venir à adorer les Dieux Sombres, et à prêter main-forte aux hordes du Chaos, attirés par les perspectives de pillages et de massacres. La plupart des ogres sont assez coriaces pour résister aux pires mutations. Ils suivent les champions du Chaos dans l'espoir de satisfaire leur épouvantable appétit.

Caractéristiques raciales

Les ogres du Chaos gagnent les traits qui suivent.

Compétences : Connaissances générales (Chaos), Fouille, Langue (langage sombre, grumbarth), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Désarmement, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur
Armure : armure moyenne (veste de cuir, jambières de cuir, gilet de mailles, casque)
Points d'Armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 1
Armes : arme à une main, arme à deux mains *ou* bouclier
Dotations : aucune
Règles spéciales : en plus de leurs caractéristiques raciales, les ogres du Chaos disposent des capacités suivantes.
• *Mutations du Chaos :* les ogres du Chaos ont (1d10/5)–1 mutation.



Trolls du Chaos

Les trolls sont une véritable calamité. Énormes parodies difformes d'êtres humains, ils ont une force extraordinaire, un appétit d'ogre et de bien répugnantes habitudes. Eh bien, les trolls du Chaos sont encore pires. Ayant été exposés aux influences mutagènes du Chaos sous sa forme brute, ils sont en proie à d'étranges mutations. Ils se joignent parfois à des hardes d'hommes-bêtes pour les mêmes raisons que les ogres du Chaos : la guerre offre bien des opportunités de se nourrir des vivants et des morts. Toutefois, rares sont les hardes qui acceptent ces créatures, car elles sont instables et peu fiables ; le moindre souffle des Vents de Magie entretient le feu de leur haine.

Caractéristiques raciales

Les trolls du Chaos gagnent les traits qui suivent.

Compétences : Escalade *ou* Natation, Intimidation, Perception, Langue (gobelinoïde, langage sombre)
Talents : Armes naturelles (griffes), Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à deux mains
Dotations : aucune

TALENTS ISSUS DU BESTIAIRE DU VIEUX MONDE

Le *Bestiaire du Vieux Monde* présente des talents particulièrement adaptés aux monstres du Chaos.

Écailles

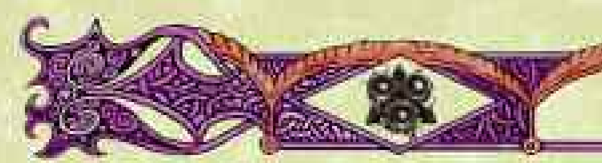
Description : la créature est dotée d'écailles résistantes qui la protègent comme une armure. Ce talent lui confère un nombre de points d'Armure égal au nombre figurant entre parenthèses, applicables sur toutes les zones. Ainsi, une créature ayant Écailles (2) dispose de 2 points d'Armure sur toutes les zones.

Puissance imparable

Description : les créatures ayant ce talent sont tellement imposantes et puissantes qu'il est pratiquement impossible de parer leurs attaques. Leurs adversaires subissent un malus de –30% aux tentatives de parade.

Volonté de fer

Description : les créatures dotées de ce talent sont immunisées contre la Peur, la Terreur, mais également contre les effets de la compétence Intimidation et du talent Troublant.





Règles spéciales : en plus de leurs caractéristiques raciales, les trolls du Chaos disposent des capacités suivantes.

- *Mutations du Chaos :* les trolls du Chaos ont 1d10/5 mutations.
- *Régénération :* au début de chacun de ses tours de jeu, un troll du Chaos récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le troll meurt.
- *Stupidité :* les trolls du Chaos sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'un troll du Chaos tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille ou trouver la source de l'odeur). Si le troll du Chaos est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20%).
- *Vomi :* les trolls du Chaos peuvent vomir sur leurs adversaires au corps à corps au prix d'une action complète, régurgitant des fluides digestifs méphitiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomi inflige automatiquement un coup d'une valeur de dégâts de 5 qui ignore les points d'Armure. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer.

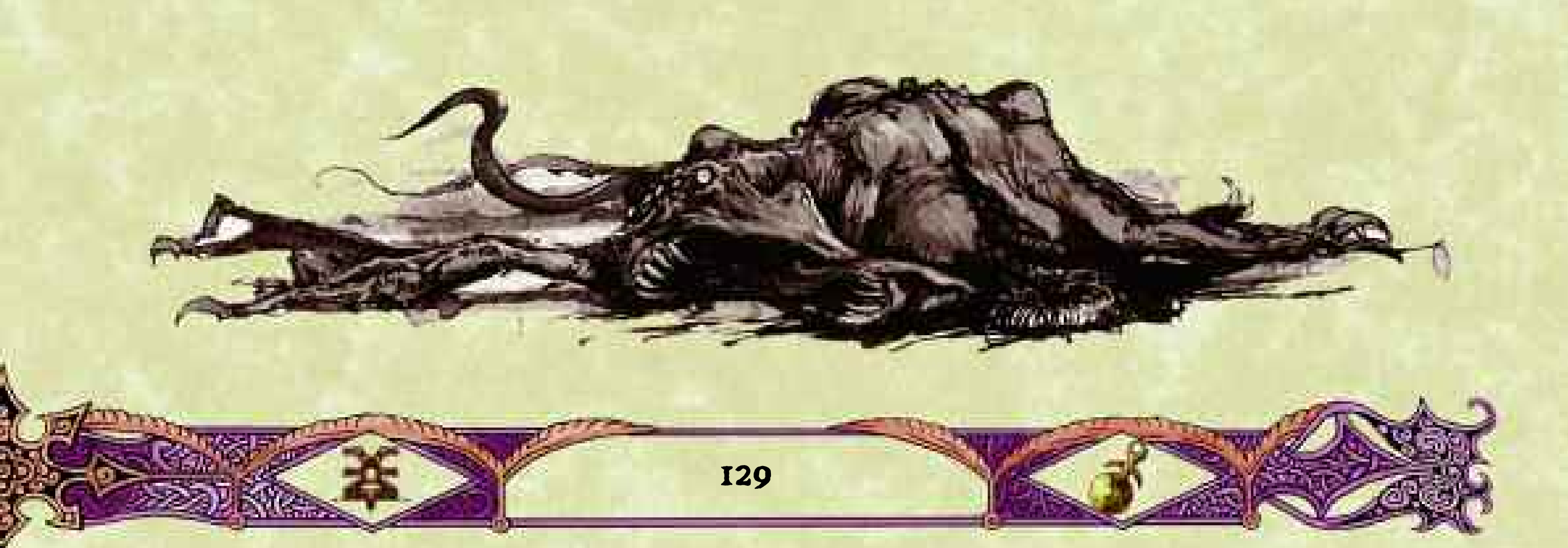


TABLE 8-1: CARACTÉRISTIQUES DES CRÉATURES DU CHAOS

Caractéristique	Géant du Chaos	Ogre du Chaos	Troll du Chaos
Capacité de Combat (CC)	20+2d10	20+2d10	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	20+2d10	15+2d10	10+2d10
Force (F)	60+2d10	35+2d10	45+2d10
Endurance (E)	55+2d10	40+2d10	40+2d10
Agilité (Ag)	10+2d10	15+2d10	10+2d10
Intelligence (Int)	10+2d10	15+2d10	10+2d10
Force Mentale (FM)	15+2d10	25+2d10	20+2d10
Sociabilité (Soc)	10+2d10	15+2d10	5+2d10
Attaques (A)	5	3	4
Points de Blessures (B)	Lancez les dés sur la **Table 8–2 : points de Blessures de départ**		
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force		
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance		
Mouvement (M)	6	6	6
Magie (Mag)	0	0	0
Points de Folie (PF)	0	0	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10. 1–7 : 0 ; 8–10 : 1		

TABLE 8-2: POINTS DE BLESSURES DE DÉPART

1d10	Géant du Chaos	Ogre du Chaos	Troll du Chaos
1-3	40	20	26
4-6	48	24	32
7-9	56	28	38
10	64	32	42





Quand il est en guerre, l'Empire est paré à tous les dangers. Même pris par surprise, il a su rassembler ses troupes à d'innombrables reprises, lançant ses soldats contre les bêtes immondes issues du ventre fécond des Désolations du Chaos. Mais lors des rares périodes de paix, il poursuit sa lutte contre la corruption qui le menace, braquant son regard d'acier sur les perfides cultistes et les horribles monstres des bois qui vénèrent les Dieux Sombres. Ce chapitre décrit en détail ceux qui mènent une guerre secrète contre le Chaos, qui œuvrent sans relâche, même quand il semble que la menace des Puissances de la Déchéance est lointaine, ne mettant en péril que les rustauds arriérés de Kislev. Ce sont les exorcistes, les répurgateurs et les chevaliers qui donnent leur vie pour protéger les terres de Sigmar.

LES RÉPURGATEURS

L'un des personnages les plus visibles et facilement reconnaissables du Vieux Monde est le répurgateur. Caractérisé par son haut chapeau à bords larges, ses vêtements sombres, son attitude austère et un léger penchant pour les arrestations et les crémations de mutants, il suscite la terreur comme pas deux, qu'on soit coupable ou innocent. On a beaucoup écrit sur le compte de ces hommes dévoués, et les rumeurs tourbillonnent autour d'eux comme la fumée de leurs bûchers, ce qui ne les empêche pas de cacher la vérité derrière un masque de compétence et de zèle. Les répurgateurs et leurs pratiques sont détaillés dans *Les Royaumes de Sorcellerie* ; pour plus d'informations, consultez cette inestimable source de savoir.

Croyances populaires concernant les répurgateurs

« Si c'te chasseur n'était point v'nu dans l'bourg, ben j'aurais point su qu'ma fille était une mutante. Ah ! Ces hurlements qu'elle poussait quand y l'ont traînée su' l'bûcher ! Mais… mais c'est sûr, oui, qu'elle y méritait… vu qu'elle était anormale et tout ça. »

— Bourgen, bûcheron de Krudenwald

« Depuis que les répurgateurs ont été placés sous le contrôle de Magnus le Pieux, notre Empire souffre. Une réponse à tous les cultes ? Foutaises. Ces fous qui s'agenouillent toujours devant leurs dieux païens sont condamnés. C'est pour ça que tous ces types du Chaos ont déboulé sur le Hochland et l'Ostland. Maintenant, si les répurgateurs allaient traîner leurs guêtres par là-bas, peut-être qu'ils pourraient les ramener… disons à la raison ? Faut les ramener sur le droit chemin, voilà ce que je dis. »

— Wissenlander anonyme

« Peuh ! Les chasseurs de sorcières ? Des ânes pompeux et imbus de leur personne, qui pensent qu'ils ont le droit de terroriser tout le monde… Hé ! Il ne m'a pas entendu, hein ? »

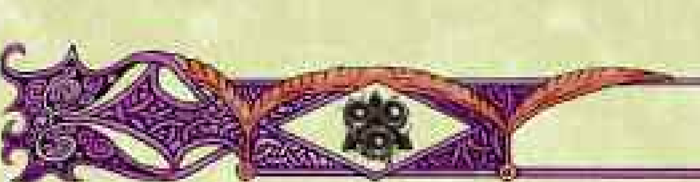
— Dernières paroles de Heiko la Poisse

« Ne laissez pas les gens vous induire en erreur. Les répurgateurs sont des héros. Avez-vous déjà vu un homme affronter un homme-bête en combat singulier ? En particulier quand on ne le lui demandait pas ? Eh bien, le chasseur de Chaos a sauvé notre village, l'an dernier. Il a tué non seulement la femelle, mais aussi le grand mâle. Ouaip ! C'est un héros, parfaitement, et je ne supporterai pas qu'on dise du mal de lui ou d'un de ses confrères. »

— Norbrecht de Halheim

« Qui a donné tous les droits à ces meurtriers ? Pour qui se prennent-ils ? D'honnêtes citoyens ? Certainement pas. Ils se font juges et bourreaux, allant et agissant à leur guise. Assurément, le Chaos est une menace, mais devons-nous mettre nos vies de côté pour contribuer à leur croisade acharnée ? La semaine dernière, un groupe de ces gens a brûlé une fillette. Une enfant ! Elle n'était pas plus âgée que ma petite Anna. Les répurgateurs n'ont rien fait pour sauver les nôtres dans le Nord. Où étaient-ils quand les armées d'Archaon marchaient sur nous, brûlant et massacrant tout sur leur passage ? Bien en sécurité, j'en jurerais. Eh bien, j'en ai assez. C'est terminé. »

— Agitateur anonyme de Halstedt



La vérité sur les répurgateurs

Craints et respectés, aimés et détestés, les répurgateurs sont à la fois le fléau du monde civilisé et son salut. Tueurs impitoyables, ils servent les intérêts de l'Empire en mettant le feu à toute forme de corruption qu'ils découvrent. Dès qu'ils dénichent un individu ou une chose contre nature, ils s'y opposent. Envoûteurs, thaumaturges, sorciers de village, mutants, adeptes ou enfants du Chaos, morts-vivants, et tout ce qui n'est pas conforme à leur idée du bien et du juste doit être abattu, victime de leur purge.

Histoire

Pendant près de quatre cents ans, l'Empire a dépéri. Démonologues, nécromanciens et cultistes se multipliaient à un rythme effrayant, et l'Empire tel qu'il était alors était incapable d'enrayer leur expansion. Le trône étant occupé par un dirigeant faible et inefficace, le peuple se tourna vers le culte de Sigmar pour demander de l'aide. Pour répondre aux besoins des provinces assiégées par le mal, le grand théogoniste Siebold II fonda l'Ordre du Marteau d'Argent, un groupe de prêtres-guerriers et d'investigateurs chargés de débusquer les agents du Chaos. Munis d'une lettre de commission marquée du sceau du grand théogoniste, ils pouvaient s'en prendre à n'importe qui, n'importe où.

Pendant les soixante ans qui suivirent, ces répurgateurs ne furent pas considérés comme une véritable menace, mais ils se multiplièrent peu à peu, formant un réseau d'espions et d'informateurs. Leur réputation allait croissant et les gens commencèrent à craindre leur puissance. En réaction aux ravages irresponsables provoqués par les démonologues et les nécromanciens, le grand théogoniste autorisa les Templiers, ainsi qu'on les appelait alors, à user de la force pour refréner la pratique de toute forme de magie. Ainsi commença une nouvelle ère brutale d'éradication des sorciers sous toutes leurs formes.

Le pouvoir entraîne la corruption. Les répurgateurs grossirent leurs rangs en acceptant presque n'importe qui du moment qu'il faisait preuve de dévotion religieuse. Et ainsi, dans les années qui suivirent, ils recrutèrent d'incontrôlables extrémistes et des hommes à la moralité douteuse pour les aider dans leur lutte contre le Chaos. Et un jour, le grand théogoniste envoya les Templiers purifier la cité pécheresse de Mordheim. Croyant que les Sœurs de Sigmar (le seul ordre de prêtresses à servir officiellement Sigmar à l'époque) étaient touchées par le mal qui rongeait la ville, le grand théogoniste annonça leur hérésie et les excommunia. La guerre fit rage une année durant, avant qu'une comète à deux queues ne tombe des cieux et ne rase la Cité des Damnés de la carte.

Au cours des trois siècles qui suivirent, les répurgateurs poursuivirent leur œuvre, mais l'étendue du Chaos devint une menace trop grande pour qu'ils puissent la contenir. La mainmise des Puissances de la Déchéance était telle qu'en 2111, le grand-duc de Middenheim, qui était également un répurgateur, fit pendre tous les habitants de Rotebach, qu'il déclara être des adorateurs du Chaos. Cet événement scandalisa les autres cultes, si bien que ceux d'Ulric, de Myrmidia et d'autres encore fondèrent leurs propres organisations pour protéger leurs ouailles, même s'ils ne parvinrent jamais à rassembler plus de quelques bandes d'extrémistes maigrement financés.

Toutefois, en 2301, le monde changea avec la venue d'Asavar Kul, qui déclencha la Grande Guerre contre le Chaos. Une fois que Magnus eut repoussé la horde avec ses armées, il dut s'atteler à la réunification d'un Empire qui s'était en grande partie désintégré au fil des siècles. Pour ramener les provinces turbulentes dans le giron impérial, il plaça tous les répurgateurs sous le contrôle du Seigneur Protecteur. Cet homme répondrait de ses actes à la fois devant l'Empereur et devant le culte de Sigmar. En sécularisant en partie les répurgateurs, Magnus apaisait les peurs de son peuple qui craignait qu'une police incontrôlée ne condamne les disciples des autres dieux au même châtiment que les mutants et leurs semblables.

Toutefois, Magnus fut sans doute le dernier Empereur fort pendant près de deux siècles, et à cause de l'incompétence ou de l'ignorance de ses successeurs, les Templiers reprirent peu à peu leurs vieilles habitudes. En une génération, l'Ordre de Sigmar en était revenu à brûler et à massacrer en toute impunité et échappait de nouveau au contrôle de l'Empereur. Cette situation persista jusqu'à ce que Volkmar von Hindenstern fût élu pour remplacer le grand théogoniste Yorri XV. Grâce aux efforts déployés par les membres les plus purs de l'ordre des Templiers, la corruption qui sévissait parmi les répurgateurs fut révélée à Volkmar le Sévère, qui prit immédiatement le contrôle de cette faction violente et agitée. Certains murmurent que le poste de Seigneur Protecteur avait été compromis par un culte secret, qui était responsable de la vague de massacres qui s'abattait sur l'Empire depuis des années. Quoi qu'il en soit, le grand théogoniste décida de supprimer le poste de Seigneur Protecteur et en créa trois autres, qu'il nomma Général du Sud, Général du Nord et Général de l'Est. Ces généraux répurgateurs contrôlaient leur juridiction d'une main de fer, dépêchant les hommes placés sous leurs ordres jusqu'aux confins de l'Empire.

Une fois que Magnus le Pieux eut reconnu la légitimité de l'Ordre du Marteau d'Argent et l'eut rattaché au trône en plus du grand théogoniste, il fit des répurgateurs les inquisiteurs officiels de l'Empire, nommés et financés par l'État. Cela leur conférait un pouvoir considérable, les plaçant au-dessus de leurs rivaux des autres cultes. Bien qu'ils disposent d'une incroyable autorité, ils sont désormais soumis à la loi et doivent la respecter. Les répurgateurs ne sont plus libres de brûler qui ils veulent. Maintenant, ils doivent arrêter tout citoyen impérial qu'ils soupçonnent de s'être compromis avec le Chaos. Ils ont aussi le droit d'interroger les suspects et de recourir à la torture si besoin est. Et s'ils obtiennent une confession, ils ont le droit de brûler le suspect sur-le-champ. Sinon, ils doivent juger les accusés devant un jury composé de leurs pairs. Mais comme il n'existe aucune loi concernant les preuves, les répurgateurs sont libres d'utiliser les techniques qu'ils désirent pour convaincre le jury de la culpabilité du suspect. Et dans presque tous les cas, ils y parviennent.

L'Ordo Fidelis

Officiellement, cette division secrète des Templiers de Sigmar n'existe pas. Censé avoir été dissout du temps de Magnus le Pieux, l'Ordo Fidelis a pourtant survécu. Peu contrôlés et parfois imprévisibles, ses membres sont en grande partie des extrémistes sadiques bien décidés à détruire toute trace du Chaos au sein de l'Empire. Leur symbole est composé d'une épée et d'un marteau croisés devant une comète à queues jumelles, le tout flanqué des lettres O et F.

Les autres répurgateurs



Quand on évoque les répurgateurs, on pense à deux choses : les Templiers de Sigmar et les répurgateurs séculaires, qui travaillent en province. Les membres de ces deux groupes sont des vétérans endurcis, motivés par l'extermination du Chaos. Toutefois, bien d'autres personnages traquent les mutants et leurs pareils.

Les répurgateurs officiels méprisent ceux qui les imitent sans l'autorisation du culte de Sigmar. La raison en est simple : traquer les mutants et leurs semblables nécessite souvent de violer la loi, ce qui crée plus de problèmes que ça n'en résout, à moins d'observer le protocole. De plus, dépourvus de l'entraînement spécial que subissent les répurgateurs, les indépendants sont plus vulnérables au Chaos et à sa corruption. Bien trop nombreux sont ceux qui en viennent à penser que la main des Dieux Sombres est partout, ce qui les amène à brûler des innocents à cause d'un sens de la justice biaisé. Par conséquent, toute personne qui est prise à se faire passer pour un répurgateur est condamnée à mort.

Capitaines répurgateurs

Les capitaines répurgateurs se tournent vers la carrière de Capitaine. Ils commandent et gèrent les répurgateurs qui opèrent sur le terrain. Pour ce qui est de leurs dotations, remplacez l'unité de troupes par douze répurgateurs placés sous leurs ordres. De plus, ils doivent être promus à ce poste par le grand théogoniste, un Comte Électeur ou l'Empereur en personne.



Mercenaires

Les répurgateurs les plus répandus sont les mercenaires. Ces derniers usent de leurs talents martiaux pour écarter tout danger d'une communauté. Bien qu'ils tuent les mutants, ils ne sont pas aussi rigoureux que les répurgateurs officiels et, qui plus est, ils sont vulnérables à la corruption, qu'il s'agisse de celle du Chaos ou de pots-de-vin.

Renégats

En plus des mercenaires et des répurgateurs officiels, on trouve une nouvelle race de chasseurs qui ne sont motivés ni par l'or, ni par la foi, ni par les lois impériales. Ces individus traquent les agents du Chaos pour des raisons qui leur sont propres : le remords, la haine, la vengeance, etc. S'ils sont aussi zélés que les agents du culte, ils manquent des infrastructures et du soutien qui leur permettraient de l'emporter sur leurs adversaires. Par conséquent, nombre de ceux-là finissent mal, submergés par leurs ennemis. Mais quelques-uns, aussi rares soient-ils, se font un nom et gagnent le respect de leurs pairs grâce à leurs improbables succès.

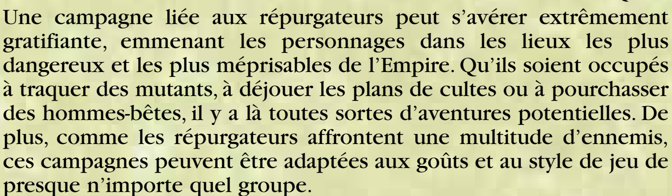
Répurgateurs des autres dieux

Une fois que Magnus eut obligé les répurgateurs de rendre des comptes devant les cultes officiels, d'autres factions firent leur apparition. Aujourd'hui, il existe des répurgateurs au service d'Ulric, de Myrmidia et même de Taal. Bien qu'ils soient puissants, ils n'ont ni la formation ni les fonds dont bénéficient les Templiers de Sigmar, et ils sont rarement considérés comme des répurgateurs authentiques ou légitimes, recevant ainsi le même traitement que les autres renégats.

Tactiques des répurgateurs

Beaucoup de gens ne voient les répurgateurs que comme des agitateurs nommés par l'État (ou par l'Église) qui contrôlent les foules en répandant la terreur et la suspicion, et il y a là un fond de vérité. Les répurgateurs utilisent les ressources disponibles d'une communauté donnée, s'entourant des soldats et de la milice locale pour les aider contre les périls qu'ils affrontent, quels qu'ils soient. S'ils ne trouvent pas de gardes compétents sur place, ils utiliseront les paysans en dernier recours.

Généralement, ce genre d'activité publique n'advient que vers la fin de leur enquête. Les répurgateurs ne capturent pas leur proie s'ils ne sont pas patients et n'ont pas tous les faits en main. Aussi, à moins que la menace ne soit évidente, le répurgateur rôdera dans la communauté, à l'affût des comportements suspects ou des indices. Pendant ce temps, il rassemblera un groupe d'assistants, des gens du cru qui connaissent les membres de la communauté et ce qui s'y passe. Avec leur aide, il pourra juger de la pureté des habitants en les ayant à portée de la main. Les répurgateurs se lient souvent « d'amitié » avec un suspect pour garder l'œil sur lui. Une fois la corruption dénoncée, le répurgateur réquisitionne le reste des habitants en se servant de leurs peurs pour capturer les mutants ou cultistes qu'il a débusqués. Une fois qu'ils sont capturés, il les interroge, usant de torture si nécessaire pour démêler les informations dont il a besoin et débusquer tout complice potentiel. Les captifs qui ne meurent pas durant l'interrogatoire sont purifiés par le feu, et quiconque les a assistés est torturé ou exécuté en place publique pour dissuader qui que ce soit de venir en aide aux agents du Chaos.



Aventures des répurgateurs

Une campagne liée aux répurgateurs peut s'avérer extrêmement gratifiante, emmenant les personnages dans les lieux les plus dangereux et les plus méprisables de l'Empire. Qu'ils soient occupés à traquer des mutants, à déjouer les plans de cultes ou à pourchasser des hommes-bêtes, il y a là toutes sortes d'aventures potentielles. De plus, comme les répurgateurs affrontent une multitude d'ennemis, ces campagnes peuvent être adaptées aux goûts et au style de jeu de presque n'importe quel groupe.

Combat

Le style de campagne le plus évident est l'aventure orientée vers le combat. Le fait d'affronter des hommes-bêtes et des mutants met constamment les répurgateurs en péril, et un combat palpitant peut les attendre à tout coin de rue. Comme les agents du Chaos sont nombreux et variés, on ne risque jamais de manquer de rencontres intéressantes.

Exploration

Les répurgateurs ont pour tâche de parcourir l'Empire pour juguler la menace du Chaos. Par conséquent, nombre d'entre eux sont des voyageurs accomplis, qui voient l'Empire dans toute sa beauté et toute son horreur. Une campagne d'exploration vous permet de tracer un portrait vivant de l'Empire et d'entraîner les PJ à ses confins dans leur quête.

Intrigue

La corruption est partout, même parmi les répurgateurs. La tentation des Puissances de la Corruption peut séduire les membres les plus loyaux. De plus, comme ils doivent affronter les agents du Chaos, ils risquent souvent de contracter eux-mêmes la corruption et de la propager dans toute l'organisation. De nombreuses histoires parlent de répurgateurs qui usent de magie noire pour combattre le Chaos, sans parler de ceux qui deviennent des mutants, combattant jusqu'à leur dernier souffle les agents de la corruption avant de finir eux-mêmes victimes de la démence et de la souillure.

Enquête

La clef de voûte de l'action des répurgateurs est l'investigation. Les mutants et les cultistes rendent rarement publics leurs malheurs et leurs liens supposés, ce qui oblige les répurgateurs à poser des questions, à explorer des endroits dangereux et à combattre leurs sbires pour parvenir à la vérité. Chaque villageois a ses secrets, et c'est aux répurgateurs de les découvrir.



Personnages répurgateurs

Comme indiqué plus haut, il existe bien des types de répurgateurs différents. Certains empruntent cette voie car étant prêtres ordonnés de Sigmar, ils considèrent que c'est leur devoir. D'autres parce que c'est le moyen idéal pour mettre leurs talents meurtriers au service de l'Empire. La carrière de Répurgateur présentée au **Chapitre III : Les carrières** de *WJDR* suffit à représenter les divers types de chasseurs que l'on trouve dans l'Empire. Nombre de ces personnages ne se limitent pas aux agents du Chaos, combattant aussi les morts-vivants, les skavens et d'innombrables abominations. D'autres se vouent à l'élimination du Chaos sous toutes ses formes, utilisant le pouvoir de Sigmar pour les aider dans leur quête.

Rencontre avec un répurgateur

Si votre campagne met en scène des mutants, des hommes-bêtes et des champions du Chaos en tant que personnages joueurs, il y a de fortes chances pour qu'ils attirent l'attention des répurgateurs à un moment ou un autre. Même les personnages qui mènent une existence ordinaire, méprisent le Chaos et entreprennent des aventures pour combattre les sbires des Puissances de la Corruption peuvent s'attirer les foudres des répurgateurs.

Bien que certains répurgateurs opèrent seuls, la plupart comprennent qu'ils ont besoin d'aide pour mieux combattre les périls maléfiques du Vieux Monde. Bien sûr, ils ont tendance à rallier à leur cause les milices locales, mais beaucoup emploient des serviteurs loyaux et fidèles qui les aident dans leur tâche. Un groupe type comprend un répurgateur, un pisteur, un bourreau et une poignée de mercenaires pour faire bonne mesure.

AUTRES ENNEMIS DU CHAOS

Les répurgateurs n'ont pas le monopole de la chasse aux agents du Chaos. Il existe maints groupes affiliés au culte de Sigmar ou à l'Empereur qui poursuivent le même but.

Les Frères à la Cape

« Toutes ces idioties sur les Frères à la Cape, ce sont des fadaises. Ils n'existent pas plus que les skavens. »

— Kleber Reinhard, répurgateur

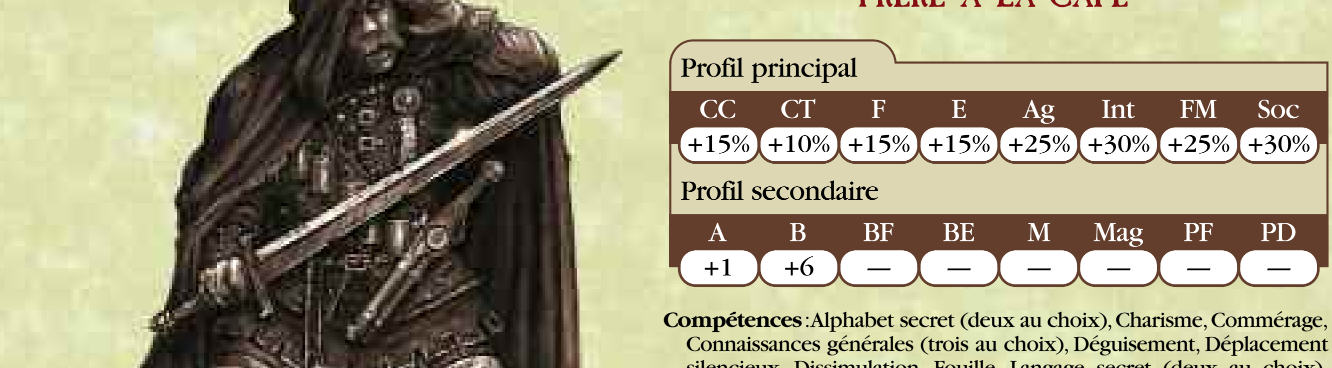
Les mystérieux Frères à la Cape sont une branche des Templiers de Sigmar. Au lieu de massacrer et de brûler, leur tâche consiste à rassembler des informations et à épier. Ils ne se sentent aucunement obligés de tuer des mutants ou des cultistes : il doivent seulement observer, apprendre et faire leur rapport à leurs maîtres. On ne sait pas précisément quand les Frères à la Cape apparurent en tant qu'organisation, mais leur niveau d'infiltration au sein de la société impériale laisse à penser qu'ils sont là depuis longtemps. Tout au long de leur existence, ils sont restés cachés, et on les relègue au rang de simple rumeur ou de mythe. Ils ont fait surface durant l'année qui a précédé la Tempête du Chaos. S'étant infiltrés au sein de la croisade de Luthor Huss, ils ont produit un flot constant d'informations au sujet de la réincarnation de Sigmar et des déplacements de Huss dans le pays. Après la Tempête du Chaos, les Frères à la Cape se sont évanouis dans l'anonymat. Si l'on suppose qu'ils sont toujours actifs, il n'y a plus eu de contact avéré avec les agents depuis la disparition de Valten.



Frère à la Cape

Les Frères à la Cape sont des agents secrets plus ou moins affiliés aux répurgateurs de Sigmar. Bien qu'il ne s'agisse pas vraiment d'une branche des Templiers, ils ont souvent de bonnes raisons de prêter main-forte à leurs confrères parfois trop zélés. Toutefois, ils sont tout aussi susceptibles de doubler les répurgateurs que les membres de n'importe quelle autre organisation avec laquelle ils ont affaire. Les Frères à la Cape sont les maîtres du renseignement. Ils infiltrent des organisations pour apprendre un maximum d'informations, rapportant leurs découvertes à leurs supérieurs, même si l'on ne sait pas exactement qui sont ces derniers. Cette organisation regroupe un vaste éventail de talents, qu'il s'agisse d'anciens répurgateurs ou de mutants.

~ FRÈRE À LA CAPE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+15%	+15%	+25%	+30%	+25%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (deux au choix), Charisme, Commérage, Connaissances générales (trois au choix), Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille, Langage secret (deux au choix), Langue (quatre au choix), Lire/écrire, Métier (un au choix), Perception

Talents : Acuité auditive, Camouflage urbain, Code de la rue, Imitation *ou* Linguistique, Intelligent *ou* Sociable, Intrigant, Sang-froid

Dotations : armure légère (veste de cuir), arme à une main, garrot*, cape, accessoires de déguisement de bonne qualité, trois ensembles de vêtements confortables, une dose de poison

* Cf. page 31 de l'*Arsenal du Vieux Monde* pour plus de détails.

Accès : Assassin, Baron du crime, Courtisan, Démagogue, Espion, Moine, Pisteur, Politicien, Prince des voleurs, Répurgateur, Vétéran

Débouchés : Assassin, Baron du crime, Charlatan, Démagogue, Espion, Pisteur, Politicien, Prince des voleurs, Répurgateur, Vétéran

Exorcistes

« Je n'ai jamais saisi l'utilité des exorcismes. Le risque encouru par l'exorciste et la victime n'en vaut jamais la peine. Croyez-en mon expérience : le feu est la seule solution à une possession démoniaque. »

— Kleber Reinhard, répurgateur

Ne constituant pas véritablement une organisation, les exorcistes sont habituellement des prêtres sigmarites et des répurgateurs formés au rituel d'exorcisme. Là où le sort *exorcisme* (connu de certaines prêtresses de Shallya et de quelques autres groupes religieux ; cf. **Appendice I : Nouvelles carrières**, page 123 des *Héritiers de Sigmar*) chasse les esprits, le rituel d'exorcisme est conçu pour bannir les démons eux-mêmes, ce qui est une entreprise bien différente. Les fantômes et autres esprits peuvent prendre possession d'un individu, mais avec un peu d'efforts, il est possible de les chasser de leur hôte. Les démons, quant à eux, sont bien plus difficiles à congédier, nécessitant des heures de prières et un environnement contrôlé, si tant est qu'on ait le moindre espoir d'y parvenir.

La pierre angulaire du renvoi d'entités démoniaques est le rituel d'exorcisme. Rares sont ceux qui le connaissent en dehors du culte de Sigmar et des répurgateurs qui ont suivi une formation de prêtre. Bien que la plupart des gens puissent apprendre les méthodes et les phrases appropriées, ceux qui ont le cran d'affronter le Chaos sous sa forme la plus hideuse ne sont pas nombreux. Pour devenir un exorciste sacré, il faut être au mieux de sa forme, ne pas avoir dépassé l'âge mûr et avoir une foi inébranlable. Les méthodes du Chaos sont légion et les démons exploitent les moindres faiblesses pour vaincre les saints hommes voués à Heldenhammer. Bien trop de soi-disant exorcistes se sont retrouvés annihilés, physiquement ou psychiquement, par le pouvoir des démons.

Exorcisme

Quand on est confronté à un mortel possédé, la plupart du temps, il est trop tard pour l'aider et il appartient à d'autres de détruire le réceptacle et de renvoyer le démon dans les Royaumes du Chaos. Toutefois, dans certains cas, le démon n'a pas encore dévoré l'esprit de sa victime et un prêtre bien entraîné peut retirer l'esprit malveillant par des moyens magiques. Le guide des *Héritiers de Sigmar* présente un nouveau sort appelé *exorcisme*. Découlant de la magie mineure, il est accessible aux prêtres de toutes les religions. *Exorcisme* est utile pour éradiquer une contamination spirituelle ou une possession issue d'êtres spectraux et même de quelques démons mineurs, mais il est impuissant face à la plupart des vrais démons.

Le rituel d'exorcisme

Type : divin
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 300
Ingrédients : une copie enluminée du *Livre de Sigmar*, un symbole de marteau ou de comète à queues jumelles, des habits sacerdotaux neufs, une corde et des clous pour attacher la victime, une fiole d'eau bénite, un marteau, une chèvre (ou un autre animal) ou un miroir, et un beau brasier.
Conditions : l'exorciste doit passer trois jours consécutifs à méditer et à prier avant d'accomplir le rituel. Une fois qu'il a terminé, il rassemble ses témoins, un pour observer et veiller, un pour l'aider, et au moins un qui soit lié à la victime par le sang ou par mariage. Les assistants doivent ligoter la victime à un arbre à l'aide d'une corde solide et de clous, tandis que l'exorciste prépare l'animal (ou le miroir) destiné à contenir l'entité démoniaque.
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, le démon qui possédait la victime gagne un bonus de +10% à tous les tests effectués pour résister à de futurs *rituels d'exorcisme*. Le bonus est cumulable. De plus, tous les personnages présents doivent réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) sous peine de gagner 1d10/2 points de Folie à cause du traumatisme causé par l'expérience.
Si le jet d'incantation provoque la Malédiction de Tzeentch, le lanceur de sorts est possédé.
Difficulté : 13
Temps d'incantation : 8 heures ou plus
Description : le *rituel d'exorcisme* comprend cinq étapes, qui peuvent être interprétées si le MJ et les joueurs le désirent.

• *Tomber le masque* : à ce stade, le démon se cache dans son hôte comme s'il n'était pas présent. S'il conserve un contrôle absolu sur le corps du mortel, ses mouvements sont naturels, comme son discours. L'exorciste doit démasquer le démon et apprendre qui il est. C'est souvent la partie la plus difficile de l'exorcisme, car le démon n'est pas très coopératif. De plus, l'exorciste doit rester sur ses gardes et résister à la tentation de s'entretenir plus que de raison avec le démon. Pour que l'exorcisme fonctionne, celui qui le pratique doit avoir une résolution bien trempée et doit s'impliquer dans cet effort avec toute l'autorité que lui prête Sigmar. Le prêtre doit passer une bonne heure à prier, à questionner et à sonder. Le démon et l'exorciste jouent des tests de Force Mentale opposés. Si l'exorciste échoue, il ne peut plus réessayer pendant vingt-quatre heures. Si c'est le démon qui échoue, passez à la révélation. L'exorciste bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Force Mentale s'il présente des symboles impies du Chaos à la victime.

• *La révélation du démon intérieur* : c'est quand la présence du démon éclate au grand jour que l'exorcisme commence réellement. De tels événements sont accompagnés par toutes sortes d'effets surnaturels. Si le possédé n'est pas attaché, il bondit et attaque tous ceux qui sont à sa portée (d'où la corde et les clous…). De plus, d'étranges phénomènes ont lieu. Les animaux sont pris de panique, le sol tremble, les lumières s'éteignent et un vent malodorant se met à souffler, toujours du nord. Si on utilise un miroir, il reflète l'apparence du démon plutôt que celle de la victime. Le démon se débat et éructe des blasphèmes ainsi que de répugnantes propositions de pratiques lubriques. Si le démon ne parvient pas à convaincre ni à effrayer l'exorciste, il menace de blesser son hôte. En clair, le démon utilise tous les tours qu'il a dans son sac pour échapper à l'exorcisme. Cette étape dure 1d10/5 heures. Durant ce temps, tous les mortels qui assistent au rituel doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%), voire plus difficile encore si la scène est particulièrement impressionnante. Ceux qui échouent gagnent (1d10+2)/4 points de Folie. Les exorcistes, les prêtres de Sigmar et les répurgateurs voient la difficulté du test réduite d'un ou de plusieurs crans selon qu'ils ont déjà ou non accompli un exorcisme auparavant.

• *Le chœur des voix du mal* : ensuite, la voix du démon se transforme en un torrent de paroles, toujours injurieuses et souvent dénuées de sens. L'exorcisme ne peut se poursuivre tant que le démon n'est pas réduit au silence. On peut parfois y parvenir grâce à des astuces très simples. Faire taire les démons les plus puissants demande un peu plus d'efforts. Dans les cas les plus extrêmes, l'exorciste peut être contraint de couper la langue de la victime. Quoi qu'il en soit, l'exorciste et le démon jouent un deuxième test opposé de Force Mentale, et s'il l'emporte, l'exorciste passe à l'étape suivante. Sinon, il doit recommencer vingt-quatre heures plus tard.

• *La guerre des esprits* : une fois le démon réduit au silence, on ressent une présence palpable dans les environs. À cette étape, le démon et l'exorciste se livrent une véritable guerre pour récupérer l'hôte. L'exorciste force le démon à en révéler un peu plus à son sujet et il assure son contrôle sur lui. À ce moment, l'exorciste joue son jet d'incantation. S'il réussit, lui et le démon jouent leur dernier test de Force Mentale opposé. Si le démon l'emporte, l'exorcisme doit recommencer depuis le début dans vingt-quatre heures. Sinon, le démon s'enfuit de son hôte.

• *L'expulsion de l'esprit possesseur* : si l'exorciste parvient à vaincre le démon, l'entité fuit le corps de son hôte pour retourner dans les Royaumes du Chaos. Son passage est évident, et tous peuvent ressentir sa fuite. Dans certaines circonstances, on entend un brusque vacarme tandis que la chose s'échappe. Si la durée de la possession était brève, l'hôte reprend le contrôle de son corps en n'ayant presque pas de souvenirs, voire aucun, de ce qui s'est passé. Toutefois, la plupart n'en ressortent pas indemnes. En dehors des blessures physiques provoquées par le démon, des séquelles psychiques sont à prévoir, et la démence est fréquente. Les personnages qui survivent à un exorcisme gagnent automatiquement au moins 1 point de Folie, mais comme indiqué au **Chapitre II : Les égarés et les damnés**, dans la section **Les personnages et la possession**, ils peuvent en gagner davantage.



Les chevaliers Panthères

«Quand la rumeur m'est parvenue qu'un répurgateur avait mis à jour une affaire de corruption chez les chevaliers Panthères, j'ai réalisé que même mon propre ordre n'était pas à l'abri de la main du mal. Ne faites confiance à personne. Tous sont suspects.»

—Kleber Reinhard, répurgateur



Fondé au milieu du XVI[e] siècle, l'ordre des chevaliers Panthères a servi de troupe d'élite dans le Middenland. Étant donné son grand âge, il comptait parmi les ordres de chevalerie les plus respectés de tout l'Empire, du moins jusqu'à ce jour.

Dès le départ, les chevaliers Panthères formaient une force efficace, envoyée pour combattre lors des croisades contre l'Arabie aux XVI[e] et XVII[e] siècles, et pour aider à déloger les troupes du sultan qui occupaient l'Estalie. À plusieurs reprises, ils prouvèrent leur valeur, ayant à leur actif plus de victoires que de défaites. Quand ils furent rappelés dans le Vieux Monde, ils ramenèrent avec eux un animal fantastique qu'ils utilisent aujourd'hui encore comme mascotte.

Une fois les croisades terminées, les chevaliers Panthères s'installèrent au Middenland, servant d'escorte personnelle au graf. En tant que sigmarites, ils furent immédiatement confrontés à une compétition forcenée de la part des chevaliers du Loup Blanc, ulricains convaincus et stricts, ainsi que des midden marschalls aux ordres du graf. En tant qu'organisation, ils sont régulièrement entrés en conflit avec d'autres factions militaires. Pour réduire les tensions, le graf déplaça leur base d'opérations à Carroburg, mais il conserva le chapitre de l'ordre à Middenheim pour servir directement à la défense de la cité.

Au fil des siècles, les chevaliers Panthères ont maintes fois prouvé qu'ils étaient de nobles guerriers voués à la préservation de l'Empire et de ses idéaux. Naturellement, un tel pouvoir s'accompagne d'une richesse et d'un prestige considérables, des aspects que les chevaliers Panthères trouvaient tout à fait à leur goût. Quand les affaires politiques prirent une importance primordiale dans cet ordre, la corruption s'ensuivit, ce qui le rendit vulnérable aux infiltrations de cultistes du Chaos. Quand leur corruption fut découverte par une secte de répurgateurs, la honte et la suspicion s'abattirent sur les chevaliers Panthères, et ils y sont encore confrontés aujourd'hui.

Les chevaliers sont tombés dans une telle disgrâce à cause du récent scandale qu'ils surcompensent en se transformant en traqueurs fanatiques de mutants et d'hommes-bêtes. Ils ont un côté extrémiste, désireux à faire régner la pureté raciale au sein de l'Empire, et massacrant tous ceux qu'ils soupçonnent de corruption.

Boris Todbringer a fini par se fier aux chevaliers Panthères pour qu'ils l'aident dans sa vendetta permanente contre le Seigneur des Bêtes Khazrak le Borgne. Mais bien que des détachements de chevaliers combattent au sein et autour de la Drakwald, il n'est pas rare que les chevaliers Panthères se mettent au service d'un ou plusieurs répurgateurs pour traquer et capturer un mutant particulièrement insaisissable. En fait, les répurgateurs utilisèrent les chevaliers Panthères lors d'un assaut mal préparé contre Luthor Huss, qu'ils croyaient être un mutant et un hérétique à l'époque.

Chevalier Panthère

Les chevaliers Panthères se distinguent des autres chevaliers par la représentation d'une tête d'homme-bête qui surmonte leur casque et leurs grands cimiers. Il s'agit là d'un changement par rapport au grand félin tacheté qu'ils portaient autrefois, ce qui n'empêche pas certains de conserver ce motif précis sur leur tapis de selle.

Pour être accepté au sein de l'ordre, un écuyer doit traquer et tuer à lui seul un grand félin des forêts, dont il placera la peau sous sa selle quand il sera adoubé. Par la suite, le chevalier Panthère répartit son emploi du temps entre son service envers le graf et les quêtes privées destinées à anéantir les sbires du Chaos où qu'ils soient.

~ Chevalier Panthère ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	—	+15%	+15%	+15%	+10%	+10%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

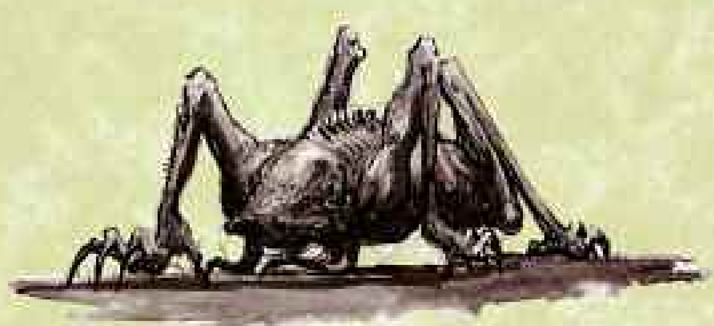
Compétences : Commandement, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (deux au choix), Perception

Talents : Coups précis, Dur en affaires, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie), Maîtrise (un type au choix), Robuste, Sang-froid

Dotations : arme à une main (épée), lance d'arçon, armure lourde (armure de plaques complète), bouclier, destrier et bardes de plaques complètes, selle et harnais, 50 co

Accès : Aristocrate, Chevalier, Écuyer, Répurgateur, Sergent

Débouchés : Capitaine, Champion, Chevalier du Cercle Intérieur, Répurgateur, Vétéran



Patrouilleurs

«En vérité, ces hommes ne pensent pas à mal, mais ils manquent de conviction et de résolution pour affronter quoi que ce soit d'autre que des brigands. En fait, les patrouilleurs ne valent guère mieux que les hors-la-loi qu'ils pourchassent! Mais au combat, ce sont de bons compagnons.»

—Kleber Reinhard, répurgateur

Peu après que Sigmar eut ordonné la construction des routes menant à Talabheim et à Nuln, il devint évident qu'à moins que des soldats ne protègent ces itinéraires, les voyages y seraient impossibles. À cette époque, la menace la plus grave était celle des peaux-vertes qui constituaient une source de problèmes constante pour les humains et les nains. Mais l'Empereur, dans sa sagesse, réalisa également que toutes les provinces n'étaient pas aussi densément peuplées que Reikdorf, et que beaucoup manquaient de main-d'œuvre et de ressources pour assurer une sécurité de tous les instants. Aussi, l'Empereur dépêcha ses soldats personnels pour patrouiller sur les routes pendant leur construction, leur donnant l'autorité nécessaire pour faire régner la justice en accord avec la loi.

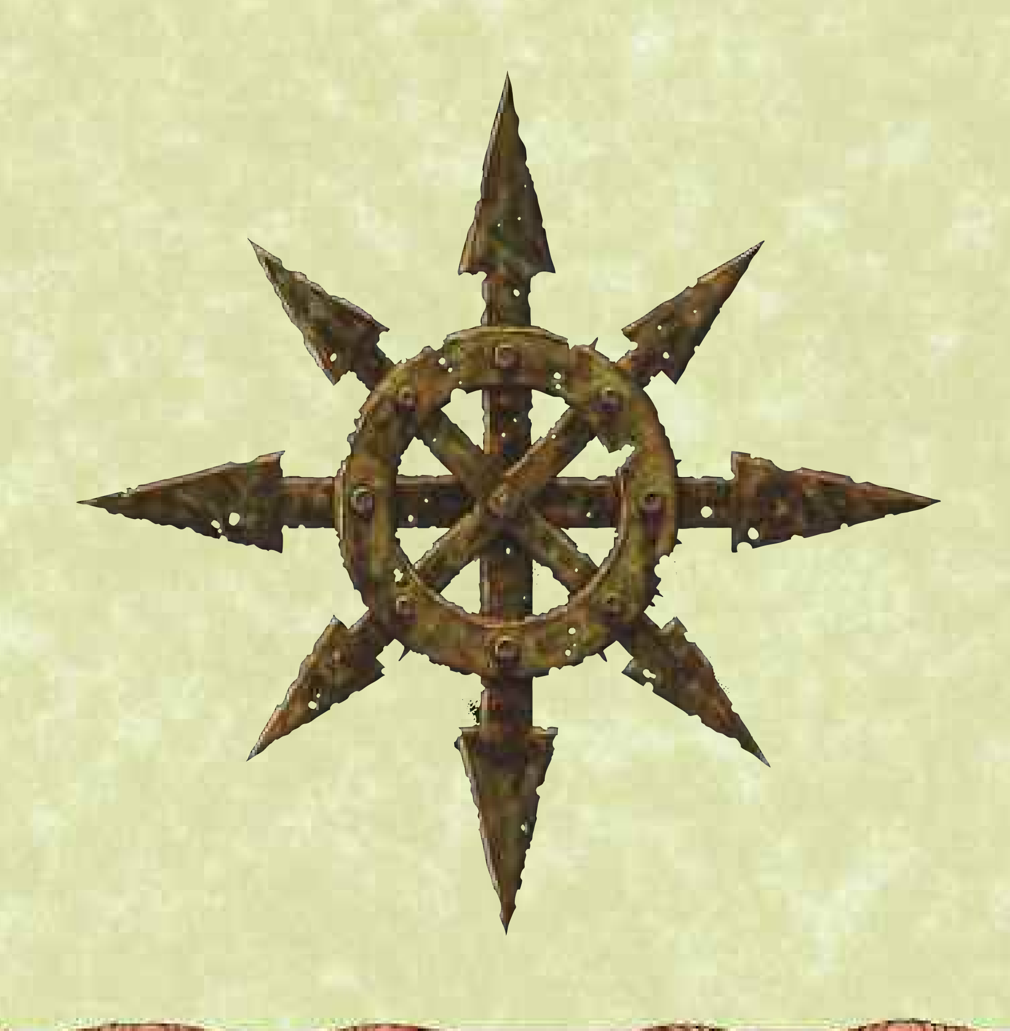
Depuis l'époque grisante des premiers jours de l'Empire, les gardiens des routes et des cours d'eau ont changé. Ces hommes et ces femmes ne sont plus les instruments directs de la volonté de l'Empereur. Les Comtes Électeurs les financent sur leurs propres deniers, et progressivement, les patrouilleurs, ainsi qu'on a fini par les appeler, sont devenus les forces de l'ordre qu'on connaît aujourd'hui.

D'un certain point de vue, les patrouilleurs forment l'armée officielle des terres sauvages. Ils patrouillent sur les routes en petits groupes, à l'affût des signes de la présence des hommes-bêtes et des hors-la-loi, faisant de leur mieux pour établir un semblant d'ordre dans le pays. Malheureusement, ils sont trop peu nombreux pour réprimer efficacement le Chaos et les périls des terres sauvages. Par conséquent, la plupart recrutent les milices et garnisons locales pour les aider. Sans cela, les patrouilleurs doivent combattre seuls les ténèbres, ce qui a pour effet de réduire un peu plus leurs effectifs…

Combattre les horreurs de la nuit est un métier dangereux et les effets d'un long service se font sentir chez ces hommes. Bien des patrouilleurs deviennent de cruels extrémistes, condamnant à mort les accusés sur des preuves bien légères. D'autres deviennent fous et cèdent à l'appel des Dieux Sombres, rejoignant ceux qu'ils combattaient. Chaque échec moral ajoute à la suspicion et au manque de confiance des habitants du Vieux Monde, ce qui rend le travail des soldats intègres encore plus difficile.

Patrouille fluviale

En plus des patrouilleurs, l'Empire utilise des troupes spéciales qui opèrent sur des embarcations rapides et surveillent les voies fluviales de l'Empire. Là où les patrouilleurs habituels combattent hors-la-loi et brigands, les patrouilleurs fluviaux sont confrontés aux pirates et aux contrebandiers. Bien que l'esclavage soit officiellement illégal dans l'Empire, certains marchands peu recommandables achètent des paysans bretonniens et les font passer dans le pays pour travailler dans les champs et les manufactures. Les patrouilles fluviales ont tendance à opérer sur le Reik, près des grandes cités, ce qui rend les régions qui les séparent encore plus dangereuses.





Troisième partie : Les Désolations du Chaos

Chapitre X
Les Désolations du Chaos

« Les Désolations du Chaos sont l'endroit le plus [illegible] et le plus [illegible] qui se puisse voir. [illegible] Désolations du Chaos en [illegible] toujours plus chaque jour. »

— [illegible], prêtre de Sigmar

La plupart des habitants du Vieux Monde considèrent les Désolations du Chaos comme le point d'origine de toutes les vilenies et de toutes les ignominies. Peu d'entre eux sont capables de percevoir qu'il s'agit en réalité d'une région de transition, qui fait écran entre le monde réel et les Royaumes du Chaos. La fulminante folie furieuse qui habite le Vide est à peine tenue en échec par cette barrière, bien que la différence entre les deux puisse ne pas paraître évidente aux yeux des ignorants, lorsque ceux-ci entrevoient les horreurs qui rôdent dans les Désolations du Chaos. Les érudits et les sorciers en savent plus sur la réalité, même s'il leur arrive souvent de se tromper en basant leurs allégations sur des racontars, des superstitions et sur les légendes ensevelies dans les pages moisies de leurs grimoires.

LES PAYSAGES DU CHAOS

Les Désolations du Chaos sont difficiles à décrire car elles oscillent entre le monde réel et les Royaumes du Chaos. Au cœur de ces steppes désertiques, on trouve des cités oubliées, des campements grouillant d'hommes-bêtes, de maraudeurs et d'ogres, mais aussi des lieux chargés d'une étrange et dangereuse énergie magique. Les Désolations du Chaos ont une façon bien particulière d'instiller une force et une fécondité perverses dans leurs habitants ; ainsi, les réserves d'humanoïdes et de mutants ne diminuent jamais et les Seigneurs du Chaos sont toujours assurés d'avoir suffisamment de serviteurs. À moins de parvenir à fermer l'Œil du Chaos qui palpite dans l'extrême nord, cette énergie maléfique ne disparaîtra jamais. Même si l'on arrivait à tuer les mutants et les hommes-bêtes jusqu'au dernier et si l'on anéantissait tous les monolithes et les sites où se concentre la magie, cela n'empêcherait pas le Chaos de ressurgir.

Dans les Désolations du Chaos, on trouve de vastes steppes, des forêts sauvages et des étendues de roches inféconde. Comme ce territoire se situe très loin dans le nord, il est souvent enseveli sous la neige et fouetté par des vents glacés. Toutefois, la certitude n'existe pas dans ces parages et certains lieux défient toute logique : on peut ainsi y rencontrer de petites jungles tropicales, des déserts aux sables brûlants et des marécages envahis de miasmes méphitiques. Ces aberrations de terrain apparaissent souvent au voisinage de sites magiques extrêmement puissants ou de monolithes, mais elles se manifestent parfois sans raison particulière.

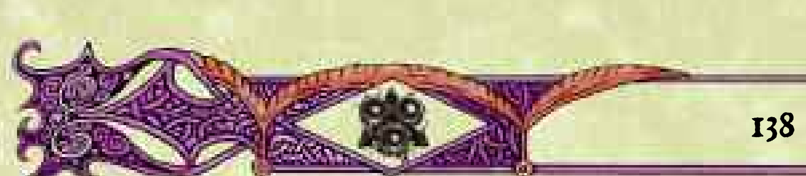
Les champs de bataille oubliés

Au fil des millénaires, les Désolations du Chaos ont été le théâtre d'innombrables affrontements dont on trouve encore les vestiges disséminés un peu partout sur ces terres dévastées. Pour la plupart, ces batailles ont été déclenchées par les affrontements entre diverses factions de suppôts du Chaos, les rivalités des nombreuses tribus orques et gobelines ou encore les querelles entre les hardes d'hommes-bêtes qui y ont élu domicile. Les armées humaines ont également attaqué ce territoire à de nombreuses reprises dans le passé, afin de repousser les hordes de maraudeurs de tout poil. Certains généraux humains, des idiots présomptueux, ont même cru bon d'y envoyer leurs hommes vers une mort inutile, poussés par la conviction délirante qu'ils pourraient éradiquer tous les êtres maléfiques des Désolations du Chaos avant que ceux-ci ne parviennent à riposter.

En apparence, ces champs de bataille abandonnés ressemblent à tous ceux que l'on peut voir après toute campagne militaire sur les terres des hommes. Cependant, les dépouilles des vaincus sont absolument horribles à contempler car on y trouve les ossements et parfois les cadavres intacts d'hommes-bêtes répugnants, d'orques brutaux et d'autres créatures du même acabit. Les restes des mutants sont souvent les pires, car leurs squelettes ne ressemblent en rien à ce que l'on voit habituellement dans la nature. Les champs sont jonchés d'armes et d'armures brisées et démantibulées, à moitié recouvertes de boue et de neige sale. Parfois, ayant résisté au vent de tempête qui souffle en ces lieux, une bannière en lambeaux claque comme un défi au rythme des rafales glacées. Les températures polaires qui règnent ici et le pouvoir étrange du Chaos préservent les cadavres et les débris de ces carnages, si bien qu'il semble parfois que la bataille s'est déroulée la veille.

La colline des Ossements

Il y a de cela trois cents ans, Regimius, un sigmarite de Middenheim, aussi fougueux que fanatique, inspira à ses frères l'idée de porter le fer directement au cœur des Désolations du Chaos. Malgré l'opposition et les exhortations des nobles, des officiers militaires et des principaux prélats du culte, des milliers de soldats, de miliciens, de





prêtres et de fidèles enthousiastes abandonnèrent leurs occupations quotidiennes et leurs demeures pour se joindre à sa croisade. Si elle était animée d'une puissante ferveur religieuse, l'armée des Braves de Sigmar, comme on l'appela, manquait quelque peu d'organisation et de moyens logistiques. Par miracle, la troupe réussit à s'enfoncer de plus de trois cents kilomètres à l'intérieur des Désolations du Chaos, en ne rencontrant qu'une résistance très modérée de la part de quelques bandes d'orques et d'hommes-bêtes abasourdis. Hélas, les survivants de ces escarmouches répandirent la nouvelle de l'arrivée des Braves de Sigmar et les habitants sanguinaires des Désolations se préparèrent à contre-attaquer avec une horde presque deux fois plus nombreuse que la troupe des humains.

Les deux armées se rencontrèrent près du lit d'une rivière asséchée. Arrivée à ce point, l'armée des Braves commençait à se décourager ; les réserves de nourriture étaient presque épuisées et le froid incessant émoussait la volonté des hommes. Des milliers d'hommes-bêtes et de Kurgans, soutenus par une multitude de tribus de gobelins et des démons, s'abattirent sur eux et les clouèrent sur place en un classique mouvement de tenailles. Le massacre fut sans précédent. Pas un seul des Braves de Sigmar ne survécut, bien que, selon la rumeur, Regimius ait fui le champ de bataille en direction des confins des Désolations du Chaos. Après avoir dépecé les hommes pour le festin de victoire, on jeta de côté les ossements des victimes en un énorme monticule montant à près de trente mètres de hauteur. La colline des Ossements existe toujours aujourd'hui et elle est hantée par les âmes de ceux qui furent trahis par la couardise de leur chef et qui périrent au terme de leur folle croisade.

Aberrations géographiques

On rencontre des endroits extrêmement bizarres dans les territoires des Désolations, des lieux en contradiction avec tout ce qui les entoure. Bien que l'on se trouve sous des latitudes nordiques, où la neige et les vents glacés règnent en maîtres, l'énergie blasphématoire du Chaos altère parfois la texture même de la terre pour produire des effets qui ne sauraient exister dans la normalité. Certains aventuriers et explorateurs reviennent à la sécurité et à l'équilibre de l'Empire en racontant des histoires de marécages humides et bourbeux, de déserts arides aux sables surchauffés ou de jungles impénétrables qui seraient plus à leur place dans l'extrême sud de la Lustrie que sous ce climat boréal. Il est possible que ces zones soient des portails dimensionnels menant à d'autres régions du Vieux Monde.

Vous pouvez utiliser la **Table 10–1 : aberrations géographiques** pour déterminer les régions inhabituelles sur lesquelles vos joueurs tomberont dans les Désolations du Chaos. Ces zones mesurent généralement 2d10 kilomètres de diamètre et, à moins d'une précision particulière, le climat et la température qui y règnent présentent un contraste frappant avec les steppes glacées et battues par les vents des Désolations.

Désert de dunes chaud

Au beau milieu des steppes se trouve un désert de sable onduleux et de dunes gigantesques. La température y est aussi caniculaire que dans les déserts de l'Arabie, en plein midi, durant les mois d'été.

Désert de dunes froid

Bien que cet endroit paraisse insupportablement chaud vu de loin, il y fait encore plus froid que dans les steppes environnantes.

Désert pierreux chaud

Ce désert se compose d'une succession de collines rocheuses et d'aiguilles ciselées par le vent et il y fait notablement plus chaud que dans les steppes environnantes.

Désert pierreux froid

Cette région est quasiment identique à la précédente, mais elle est intégralement prise dans la glace.

Table 10-1 : Aberrations géographiques

1d100	Terrain
01-10	Forêt d'arbres à feuilles caduques
11-20	Marécage
21-30	Désert de dunes chaud
31-40	Désert de dunes froid
41-50	Jungle
51-60	Désert pierreux chaud
61-70	Désert pierreux froid
71-80	Forêt d'arbres à feuilles persistantes
81-90	Verger
91-100	Terres cultivées

Forêt d'arbres à feuilles caduques

Il s'agit d'une forêt très ancienne, dont les arbres sinistres poussent si près les uns des autres qu'il est presque impossible de se glisser entre leurs troncs. Il y fait assez froid, mais la température est supportable, proche de celle qui règne dans l'Empire en automne. Des panthères, des ours et des loups (presque tous porteurs de mutations, naturellement) y partagent l'espace avec n'importe lesquelles des étranges créatures qui vivent dans les Désolations.

Forêt d'arbres à feuilles persistantes

Cette imposante forêt de pins, de séquoias et de cèdres se trouve à un endroit où elle ne devrait pas exister logiquement. Elle est infestée d'ours, de lynx et de toutes sortes de grands prédateurs, tous mutants.

Jungle

Dans une étroite vallée pousse une jungle moite et infestée d'insectes piqueurs qui ne paraîtrait pas déplacée au cœur de la lointaine Lustrie.



Idées reçues sur les Désolations du Chaos

«Faut être fou pour s'aventurer plus au nord que l'Ostland. D'ailleurs, c'est suffisamment farfelu comme ça d'habiter l'Ostland, à mon sens... si près des Désolations... c'est pas étonnant qu'ils soient tous fous.»

—Ulfred Wehling, forgeron du sud du Wissenland

«À mesure que les Montagnes du Bord du Monde remontent vers le grand nord, elles s'assombrissent et ne nous parlent plus. C'est comme si la pierre était malade de devoir endurer l'existence dans un endroit aussi ignoble.»

—Dugnir Barodor, maître du savoir nain

«Bien sûr que j'ai entendu les histoires sur les Désolations. Moi, il me semble surtout qu'il y en a qui ont des choses à cacher. Je suis sûr qu'il y a de l'or et du butin à cueillir là-haut, pour peu qu'on ait un peu de courage et une bonne épée. Bon, c'est sûr que je vais engager quelques dizaines de traîne-sabre pour m'accompagner... juste au cas où.»

—Detlef Reck, capitaine de mercenaire du Hochland

«Ces idiots au ventre mou de l'Empire nous considèrent comme des barbares rétrogrades. Ils nous rient au nez en nous voyant défendre nos terres et protéger notre pays natal. La seule chose qu'ils oublient, c'est que sans nous, les Désolations du nord les submergeraient sans la moindre difficulté. Nous sommes le bouclier qui protège les terres des hommes contre les Puissances de la Corruption et je planterai ma lance dans le ventre du prochain qui dira le contraire.»

—Vugar Mironov, kossar kislevite

«L'humanité est sage d'éviter les Désolations du Chaos. Les hommes n'ont pas la moindre idée du genre de puissances auxquelles ils ont affaire lorsqu'ils s'y aventurent. Mais ils sont stupides de vouloir les ignorer et de croire que s'ils n'y prêtent pas attention, elles n'existeront pas.»

—Ionor Kithendian, gardien tribal

«La tempête a entraîné notre flotte très loin vers le nord et de nombreux navires ont été disloqués sur des récifs escarpés. Après avoir tenté de faire le point sur notre situation – près de cent hommes perdus dans les eaux grises – le capitaine Melagari a essayé de calculer notre position sur ses cartes et nous a dit qu'il n'y avait rien à cet endroit, juste un blanc. Nous étions perdus le long de la côte des Désolations du Chaos et nous n'avions pas d'autre choix que de jeter l'ancre pour réparer les avaries. Un mois plus tard, il ne restait plus de notre expédition que frère Pfieffer, un jeune prêtre de Sigmar, et moi-même. Lorsque nous avons atteint la «sécurité» des remparts de Praag, les kossars l'ont percé de coups de lance et l'ont brûlé parce que ses mutations étaient devenues trop visibles pour qu'il puisse les dissimuler plus longtemps. Je prie pour que les miennes restent indécelables jusqu'à ce que je puisse quitter cet endroit maudit.»

—Extrait du journal de Janko Bernstorff, marchand

«Quand un enfant atteint son douzième été, on l'équipe d'une lance, d'un couteau, de fourrures et on lui donne assez de nourriture pour une semaine. Ensuite, avec la bénédiction de notre femme-médecine, on le laisse sur la côte des Désolations et il doit survivre aussi longtemps qu'il le peut avec sa nourriture. Ceux qui reviennent avec la tête d'un homme-bête ou d'une autre créature infecte sont aussitôt promus guerriers. Ceux qui ne reviennent pas ne sont pas considérés comme dignes d'appartenir à la tribu. Il y a des monstres qui rôdent dans ces Désolations maudites et nous avons besoin de bras forts et de cœurs assurés si nous voulons les affronter et survivre.»

—Oskar Odegard, chasseur de Norsca

Sa végétation luxuriante se compose de bambous, d'arbustes aux feuilles coupantes comme des rasoirs, de grands arbres festonnés de lianes et elle est si dense qu'il faut s'y frayer un chemin à coups d'épée. L'atmosphère est chaude, sirupeuse, bruissante du bourdonnement des insectes et hantée par le feulement des tigres et les cris aigus des ptérosaures qui survolent les cimes des arbres.

Marécage

Cette zone n'est qu'un immense bourbier gluant, un cloaque détrempé, noyé sous une couche d'eau saumâtre, planté d'arbres contrefaits et peuplé d'individus difformes. Il y fait très chaud, ce qui en fait l'environnement idéal pour les créatures rampantes et ondulantes qui affectionnent ce genre d'endroits.

Terres cultivées

Voilà un site vraiment étrange. On croirait être au milieu d'une campagne verdoyante, avec des champs soigneusement labourés, des haies bien taillées et toutes sortes d'éléments qui ne dépareraient pas dans l'une des belles fermes de l'Empire. La température y est agréable, mais les récoltes sont corrompues, pourries et totalement inconsommables.

Verger

Semblable aux terres cultivées décrites ci-dessus, ce verger paraît bien entretenu, empli de pommiers, de poiriers et d'autres arbres fruitiers. Pourtant, bien que les fruits paraissent beaux et sains, ceux qui les cueillent pour les manger découvrent rapidement qu'ils sont véreux, corrompus et pourris jusqu'au trognon.

Les monolithes



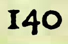
Disséminés un peu partout dans le Vieux Monde, on trouve de hideux monuments appelés monolithes du Chaos. Lorsqu'un champion du Chaos se transforme en prince démon, ses serviteurs érigent ces énormes constructions en l'honneur de leur nouvelle puissance. Généralement, ils gravent la rune du dieu tutélaire de leur champion au sommet du monolithe et recouvrent sa surface d'inscriptions exaltant ses hauts faits, vantant les récompenses qu'il a obtenues et glorifiant sa vigueur et son pouvoir, afin que leur souvenir perdure jusqu'à la fin des temps. On trouve ces monolithes à peu près partout dans le Vieux Monde, mais ils sont plus nombreux dans les Désolations du nord, où le Chaos règne en maître. Les personnes saines d'esprit évitent habituellement ces lieux profanés et les terres qui les environnent, qui sont presque toujours considérées comme maudites et délaissées par les vrais dieux du Vieux Monde. Certains monolithes servent de point de focalisation central à un oratoire ou à un temple dédié aux dieux du Chaos, afin de canaliser un flot ininterrompu d'énergie maléfique entre le monolithe et ses adeptes. La présence d'un monolithe du Chaos dénature et souille la terre qui l'entoure et perturbe le climat des environs. Les tornades du changement (cf. page 142) sont très communes aux alentours de ces monuments.

Les monolithes de la Bête Monstrueuse

Les monolithes dédiés au Chaos à l'état pur se présentent sous presque toutes les formes et tailles imaginables. Les plus ordinaires sont de simples dalles de granit grossièrement taillées, peintes ou gravées de la terrifiante étoile du Chaos à huit branches. En règle générale, les suivants de Khorne saccagent les monolithes de Slaanesh et les guerriers de Nurgle profanent ceux de Tzeentch, mais tous les zélateurs du Chaos respectent ces monolithes du Chaos primordial et leur rendent hommage lorsqu'ils les trouvent.

Les monolithes de Khorne

Les monolithes de Khorne sont des monuments particulièrement lugubres, faits de roche noire et couverts de sculptures représentant des crânes et des ossements; certains possèdent même des fontaines crachant des jets de sang. On en voit parfois qui sont intégralement composés des crânes et des squelettes d'ennemis massacrés, accumulés en un énorme tas montant vers le ciel comme le squelette d'un gigantesque monstre aux têtes innombrables. En de rares occasions, les



~ LE DERNIER ESPOIR ~

L'un des sites les plus improbables que l'on puisse trouver dans les Désolations du Chaos n'a absolument rien à voir avec les horreurs qui les hantent. Le *Dernier Espoir* est une auberge située juste à la frontière mal définie qui sépare la Norsca des Désolations. Cela fait des générations qu'elle résiste à tout et elle a toujours été curieusement épargnée par les pires déprédations des hommes-bêtes, des guerriers du Chaos, des peaux-vertes et des mutants. Le bâtiment lui-même ressemble à une forteresse et possède un effectif d'une bonne dizaine de guerriers chevronnés, payés pour assurer la sécurité de l'auberge et de sa clientèle. En plus d'y trouver un gîte sûr où dormir au chaud et se restaurer, les explorateurs et les voyageurs peuvent y acheter de l'équipement et des provisions. Les prix sont parfaitement exorbitants, mais c'est le seul endroit où se réfugier pour les voyageurs égarés.

Le propriétaire actuel, Knute Alsgaard, est immensément fier de son patrimoine et considère son établissement comme le dernier bastion de la civilisation avant les terres sauvages des Désolations du Chaos. C'est un homme excessivement méfiant. Même si, en théorie, tout le monde peut entrer au *Dernier Espoir*, chaque visiteur doit accepter de subir une inspection draconienne sous l'œil vigilant de ses gardes et déposer toutes ses armes avant de pénétrer dans l'auberge. La clientèle, très bigarrée, est composée de guerriers norses, de kossars kislevites, de soldats impériaux et d'aventuriers venus de Tilée, d'Estalie et de Bretonnie. Tout ce petit monde lève le coude côte à côte, s'abreuvant des tord-boyaux du patron en échangeant les nouvelles avant de partir à l'aventure dans les Désolations. Lorsque le *Dernier Espoir* subit une attaque, tous les individus valides sont tenus de participer à la défense de l'auberge.

~ KNUTE ALSGAARD ~

Race : humain
Carrière : Aubergiste (ex-Bourgeois, ex-Serviteur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	39%	42%	43%	62%	58%	64%	73%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	4	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +30%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Norsca), Esquive, Évaluation +20%, Fouille +10%, Langue (kislevien, norse, reikspiel, tiléen), Lecture sur les lèvres, Lire/Écrire, Marchandage +20%, Métier (cuisinier), Perception +20%, Résistance à l'alcool +10%
Talents : Acuité auditive, Code de la rue, Coups assommants, Dur en affaires, Étiquette, Résistance accrue, Sain d'esprit, Sang-froid, Sociable
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), dague, coup-de-poing
Dotations : auberge (*Le Dernier Espoir*), vêtements confortables, pardessus

~ LE DERNIER ESPOIR ~

Échelle vers le toit



Trappe vers le rez-de-chaussée

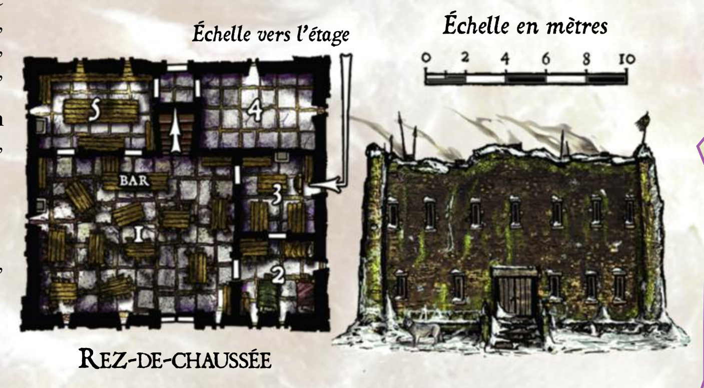
Premier étage

Légende

1. *Grande salle*
2. *Salle des gardes*
3. *Épicerie/quincaillerie*
4. *Réserves*
5. *Cuisine*
6. *Salle commune*
7. *Chambres privées*
8. *Chambre d'Alsgaard*

Échelle vers l'étage

Échelle en mètres



Rez-de-chaussée

adeptes de Khorne fabriquent des monolithes de métal (le fer et le cuivre sont les matériaux les plus utilisés) et les décorent d'horribles bas-reliefs : des symboles de Khorne, des crânes stylisés et des runes blasphématoires. Ceux des nains du Chaos sont les plus beaux de tous, car ces créatures polissent la surface du monument jusqu'à ce qu'elle soit lisse comme un miroir et reflète si bien la lumière du soleil qu'on peut l'apercevoir à des kilomètres à la ronde. Mais quelle que soit leur forme, les monolithes dédiés à Khorne sont toujours entourés de monticules de crânes. Aucun champion de Khorne qui se respecte ne saurait passer au voisinage d'un tel monolithe sans y laisser une offrande de têtes coupées et d'os blanchis. On dit que chacun des crânes que l'on abandonne près de ces monuments finit par aboutir sur le Trône des Crânes, le trône de Khorne, dans son domaine des Royaumes du Chaos.

Les monolithes de Nurgle

Les monuments des champions de Nurgle paraissent toujours anciens et vétustes, même s'ils sont récents. Nurgle ne se soucie guère des apparences et laisse ses monolithes succomber aux assauts du temps, du climat et aux déprédations de toutes sortes. En général, ces monuments sont faits de schiste ou d'ardoise gris terne et couverts de mousses, de lichens, de moisissure et de vase. Leurs anfractuosités abritent toutes sortes de bestioles répugnantes : serpents, crapauds, lézards, limaces et escargots. Ils sont également environnés en permanence de nuages de mouches. Les champions de Nurgle témoignent de leur respect à leur dieu en jetant les corps de leurs victimes à la base de ces monolithes et en les y laissant se décomposer et se désagréger au milieu des monticules d'ordures toujours plus importants qui les entourent.

Les monolithes de Slaanesh

Les tumescents monuments dédiés à Slaanesh sont à la fois superbes et terrifiants à contempler. Ils se présentent souvent sous forme d'obélisques miroitants, s'élevant hardiment vers le ciel. Ils sont toujours fabriqués à partir des matériaux les plus rares ; les plus précieux sont faits de roches cristallines exotiques, veinées de marbrures roses ou pourpres et de strates de quartz scintillant. Les légendes évoquent souvent d'énormes monolithes sculptés dans une gemme colossale, mais rares sont ceux qui ont pu admirer de tels objets. Ils sont en général décorés de bas-reliefs représentant des silhouettes de démons, d'animaux et d'humains enchevêtrés dans les positions les plus invraisemblables et les plus scabreuses qui soient. À la fois captivantes et

TABLE 10-2: EFFETS DES TORNADES DU CHANGEMENT

1d100	Effet
01-10	Précipitations acides
11-30	Inversion de température
31-40	Vent de folie
41-60	Pluie de bestioles
61-70	Grêle de feu
71-90	Pluie de sang
91-00	Vent aethyrique

TABLE 10-3: RENCONTRES DANS LES DÉSOLATIONS

1d10	Type de rencontre
1-2	Champ de bataille oublié (cf. page 138)
3-4	Créatures des Désolations (utilisez la **Table 10–4**)
5-6	Tornade du changement (utilisez la **Table 10–2**)
7-8	Créatures des Désolations (utilisez la **Table 10–4**)
9-10	Aberrations géographiques (utilisez la **Table 10–1**)

ASPECTS DU CHAOS

1d10	Aspect
1-2	Khorne
3-4	Nurgle
5-6	Chaos pur
7-8	Slaanesh
9-10	Tzeentch

TABLE 10-4: CRÉATURES DES DÉSOLATIONS

1d100	Type de rencontre
01-05	Maraudeurs du Chaos (2d10)
06-10	Tornade du changement
11-20	(1d10+2)/4 démons subalternes
21-30	1 guerrier du Chaos
31-35	1d10/5 démons mineurs
36-40	Revenant
41-50	1d10 hommes-bêtes gors
51-55	Tornade du changement
56-60	1d10 mutants
61-70	Bande de peaux-vertes (1d6 orques, 2d10 gobelins)
71-90	1d10 mutants
91-95	Sorcier du Chaos
96-98	Champion du Chaos
99-00	Démon majeur

repoussantes, ces images suggèrent des fantasmes de pouvoir, de plaisirs ensorcelants, de musique enchanteresse et de festins orgiaques, et suscitent toutes les tentations que peut proposer le Chaos. Elles peuvent également être gravées d'extraits de très anciens poèmes, aux paroles capables d'hypnotiser les esprits faibles pour les plonger dans l'illusion. Saisies d'un profond ravissement à la lecture de ces phrases précieuses et de ces pensées fluctuantes, les victimes plongent dans une introspection aveugle. Elles peuvent alors s'absorber dans une méditation éternelle, envoûtées par les rêves de plaisir et de douleur que leur inspire la pierre palpitante.

Les monolithes de Tzeentch

Il n'existe pas deux monolithes de Tzeentch identiques et il est pratiquement impossible de parvenir à les décrire de manière cohérente. Certains sont façonnés en pierres exotiques telles que l'obsidienne noire ou le marbre étincelant, mais ils peuvent être faits d'à peu près n'importe quelle matière. Ces monuments s'altèrent et se métamorphosent au fil du temps, au gré des caprices de Tzeentch et de ses adorateurs. Certains mythes évoquent des piliers de feu vivant, des cascades d'eau mouvante ou des colonnes de fumée solidifiée. Il en existe même quelques-uns qui ne sont pas ancrés sur la terre ferme et flottent, en suspension dans les airs ou inexplicablement posés sur la surface d'un lac ou d'une rivière.

Utiliser des monolithes

Ceux qui osent lire les runes impies tracées sur l'un des monolithes du Chaos doivent effectuer un test de Force Mentale Difficile (–20%) sous peine de gagner 1d10/2 points de Folie. Les monolithes sont des sites à la fois redoutés et convoités pour la source d'énergie magique brute qu'ils représentent. Tous les utilisateurs de magie lançant leurs sorts dans un rayon de 30 mètres d'un monolithe ajoutent +1d10 à leurs jets d'incantation ; ceci s'applique à tous les types de magie, y compris ceux qui sont visiblement orientés vers le bien, comme les sorts de soins. Néanmoins, l'usage de cette magie fait courir un grand risque à celui qui s'en sert. *Tout échec* d'incantation provoque un écho destructeur du Chaos (cf. **Appendice II : Malédiction de Tzeentch avancée**).

Les monolithes de Khorne, quant à eux, siphonnent la magie au lieu de la produire ; le Dieu du Sang n'a que mépris pour l'utilisation de la magie. Tous les sorts lancés dans un rayon de 30 mètres de ses monolithes échouent automatiquement et suscitent un écho destructeur du Chaos. Tous les sorts de longue durée sont automatiquement annulés à l'entrée de cette zone et le personnage qui bénéficiait des effets d'un tel sort doit immédiatement effectuer un test de Force Mentale Très difficile (–30%) sous peine de subir le contrecoup d'un écho majeur du Chaos. Curieusement, les objets magiques, y compris les armes et les armures enchantées, se comportent normalement et ceux qui les utilisent n'en subissent aucun effet nocif.

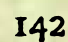
Ces monuments sont extraordinairement solides, mais ils ne sont pas indestructibles. Une troupe armée de marteaux et de pics peut venir à bout d'un monolithe et le réduire en un tas de gravats, à condition que ses membres soient assez courageux et déterminés pour rester suffisamment longtemps à cet endroit. Quelle que soit la matière dont ils sont faits, on considère que tous les monolithes possèdent un bonus d'Endurance de 10 et 500 points de Blessures. Les monolithes semblent le « sentir » lorsqu'ils sont intentionnellement attaqués. Tous les 50 points de Blessures, le monolithe invoque un démon mineur de l'espèce appropriée pour s'opposer aux attaquants. Ces démons émergent du monolithe lui-même et attaquent la personne la plus proche ; ils ne battent jamais en retraite et combattent à mort.

Les tornades du changement



Le temps est toujours imprévisible dans les Désolations, mais les Vents du Chaos le rendent parfois épouvantable et exceptionnellement capricieux. Lors des périodes où le voile qui sépare le Vieux Monde des Royaumes du Chaos s'amincit, ce sont souvent les variations du climat qui préfigurent les horreurs imminentes. Les tornades du changement sont d'étranges manifestations du Chaos qui prennent la forme de vents meurtriers, de pluies ignobles ou d'autres événements plus bizarres encore.

Les tornades du changement sont très fréquentes dans les Désolations du Chaos, bien qu'elles puissent se manifester partout ailleurs dans le Vieux Monde. Les sites sacrilèges liés au Chaos favorisent parfois l'apparition de ces tornades (particulièrement aux alentours des monolithes, des tombeaux ou des temples des dieux du Chaos). Il revient au MJ de décider où et quand se déclenchera une tornade du changement et il peut utiliser les tables ci-contre ou choisir l'effet qui lui convient. Ces perturbations durent 1d10 minutes et couvrent généralement une zone d'un kilomètre et demi de diamètre, avec les effets décrits ci-dessous.



Précipitations acides

Un torrent de pluie, de neige ou de neige fondue, grasse et huileuse, s'abat sur la terre en brûlant tout ce qu'elle touche. Tant qu'un PJ se trouve sous ce déluge acide, il doit réussir à chaque minute un test d'Endurance sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 2.

Inversion de température

La température de la zone bascule soudainement à l'opposé de ce qu'elle devrait normalement être. Par exemple, si la tornade se produit au beau milieu de l'été, la température chute brutalement en dessous de zéro et il commence à neiger. Si elle se produit en hiver, la température monte jusqu'à celle d'un été caniculaire. S'il fait une température moyenne, il y a 50% de chances pour que l'un ou l'autre de ces effets se produise.

Vent de folie

Capables de vous déchiqueter l'âme et de vous briser l'esprit, les sauvages vents du nord fustigent les terres et précipitent dans la folie tous ceux qui les entendent hurler. Tant qu'un PJ se trouve exposé à ces violents vents de tempête, il doit réussir à chaque minute un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 1 point de Folie.

Pluie de bestioles

Une grêle de petites créatures, généralement des grenouilles, des poissons, des fœtus de cochons ou autres choses de ce genre, s'abat soudainement sur la zone. Cette pluie ne cause aucun dégât, mais les témoins doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie. La plupart des bestioles sont mortes à l'arrivée, mais quelques-unes réussissent à survivre suffisamment longtemps pour se traîner sur le sol quelques instants avant d'expirer. Les individus assez imprudents pour examiner ces créatures de près découvrent qu'elles sont gangrenées, contrefaites et accablées de mutations.

Grêle de feu

Une violente tempête de grêle enflammée bombarde la zone. À chaque minute, les PJ qui ne peuvent s'abriter doivent effectuer un test d'Endurance sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3. Ils courent également le risque de s'enflammer (cf. page 136 de *WJDR*).

Pluie de sang

De lourds nuages cramoisis, d'allure malsaine, envahissent le ciel et déversent un flot de sang vicié. Toute personne exposée à cette pluie doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la diarrhée sanglante ou la variole verte (cf. page 136 de *WJDR*).

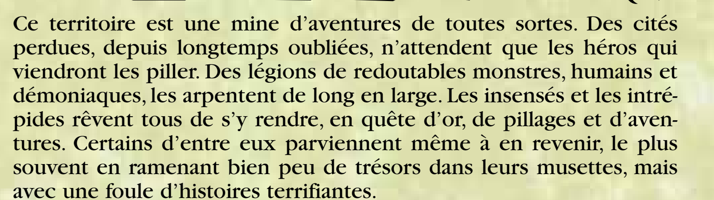
Vent aethyrique

Cela commence par une légère brise chargée de petites poussières lumineuses multicolores, puis le vent forcit, prend de la vitesse et devient un ouragan chargé de la substance du Chaos brut. Les individus présents dans la zone doivent effectuer un test de Force Mentale toutes les deux minutes pour échapper aux effets d'un écho mineur du Chaos (cf. **Appendice II : Malédiction de Tzeentch avancée**). Les résultats de ce phénomène affectent même ceux qui ne lancent pas de sorts (qui peuvent se permettre d'ignorer les effets d'ordre purement magique… un très léger avantage).

Rencontres dans les Désolations

Les Désolations du Chaos abritent des horreurs que la plupart des gens ont plus de chances de rencontrer dans les replis de leurs pires cauchemars que dans le monde réel. Bien que cette région puisse sembler déserte, les créatures horribles et les hordes de maraudeurs y pullulent et elle regorge de sites hérétiques, comme le découvrent tous les malchanceux ou les inconscients qui osent y pénétrer. Les Désolations sont la patrie d'innombrables hardes d'hommes-bêtes, de tribus de gobelins, de hordes d'orques et de démons de toutes tailles et puissances. On y croise également des bandes de vagabonds humains, tous plus fous les uns que les autres ; certains sont soumis à l'un des dieux du Chaos, tandis que les autres servent le Chaos sous sa forme brute. Les plus dangereux de ces humains sont les guerriers du Chaos, de terrifiants champions que leurs dieux ont comblés de « bénédictions. »

La **Table 10–3 : rencontres dans les Désolations** détaille les créatures dont on croise communément la route dans les Désolations du Chaos. En fonction de ses besoins, le MJ peut utiliser le tableau des **aspects du Chaos** pour déterminer à quelle faction appartiennent les créatures (ignorez les jets de dés qui ne vous conviennent pas).



Aventures dans les Désolations du Chaos

Ce territoire est une mine d'aventures de toutes sortes. Des cités perdues, depuis longtemps oubliées, n'attendent que les héros qui viendront les piller. Des légions de redoutables monstres, humains et démoniaques, les arpentent de long en large. Les insensés et les intrépides rêvent tous de s'y rendre, en quête d'or, de pillages et d'aventures. Certains d'entre eux parviennent même à en revenir, le plus souvent en ramenant bien peu de trésors dans leurs musettes, mais avec une foule d'histoires terrifiantes.

Idée d'aventure : Sacrifice dans la neige

Klaus Reinfrank, un riche et excentrique seigneur marchand de Talabheim, a embauché des caravaniers pour convoyer secrètement une précieuse cargaison jusqu'à Erengrad. À l'insu de son entourage, Reinfrank a lentement été corrompu par le Maître du Changement. Une vision lui a révélé qu'il obtiendrait un pouvoir et des richesses inimaginables à condition d'offrir à Tzeentch un sacrifice digne de lui. Alors que la caravane aborde les immenses steppes du Kislev, Reinfrank exige de prendre un itinéraire inconnu, en prétendant posséder une carte indiquant un raccourci qui permettra d'éviter les zones les plus difficiles du parcours. En réalité, le marchand projette de conduire la caravane vers un sanctuaire consacré à sa divinité maléfique pour y sacrifier à la fois son trésor et ses caravaniers, dans le but de s'attirer les faveurs tant espérées.

Idée d'aventure : Cité de dupes

Cela fait longtemps que circule une rumeur qui parle d'une scintillante cité, quelque part le long des rivages de la mer des Griffes. Les marchands norses pensent qu'il pourrait s'agir de Gultberg, une riche et imposante métropole qui, s'il faut en croire les on-dit, aurait été absorbée par les Désolations il y a bien des générations de cela. Cette histoire n'est qu'un mythe et la plupart des gens n'y croient guère, mais la tentation des richesses et du pillage se révèle toujours irrésistible pour certains. En vérité, il est possible d'apercevoir la cité et ses splendeurs, mais il s'agit seulement d'une illusion créée par un sorcier du Chaos et ses adeptes afin d'attirer les naïfs vers une mort horrible. Toutefois, les ruines oubliées de Gultberg existent réellement, dissimulées par ce mirage trompeur ; qui saurait dire ce qui s'y cache ?

Idée d'aventure : La forteresse cachée

William Neuner, un jeune aristocrate impertinent, est récemment rentré à Altdorf après une désastreuse équipée dans les Désolations du Chaos. William est le seul de sa compagnie à en être revenu et il est clair qu'il est totalement fou. Il ne cesse de déblatérer au sujet de ses camarades qui seraient retenus en captivité dans une forteresse d'ossements, de cuivre et de fer. Il raconte que sa troupe a été assaillie par une harde d'hommes-bêtes, mais il est incapable d'expliquer pourquoi il n'a pas été aussitôt tué et dévoré avec tous ses compagnons. Ses parents pensent que le seul moyen de soulager un peu les tourments de leur héritier est d'envoyer une expédition dans les Désolations afin de secourir ses amis ou de détruire les infâmes hommes-bêtes, voire les deux. Ils sont disposés à payer richement les têtes brûlées qui accepteront de se charger de cette mission.

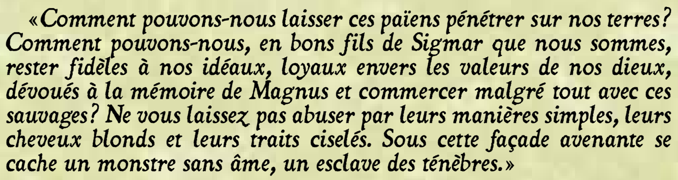
Chapitre XI
La Norsca

« [illegible] »

— [illegible]

La Norsca occupe une grande place dans l'imaginaire des habitants du Vieux Monde. Certains considèrent cette région comme le toit du monde, le berceau du mal et l'épicentre du Chaos. Pour d'autres, c'est une zone de transition, un écran entre les terres civilisées et les Désolations du Chaos et la folie pure qui bouillonne au-delà.

Croyances populaires



«Comment pouvons-nous laisser ces païens pénétrer sur nos terres? Comment pouvons-nous, en bons fils de Sigmar que nous sommes, rester fidèles à nos idéaux, loyaux envers les valeurs de nos dieux, dévoués à la mémoire de Magnus et commercer malgré tout avec ces sauvages? Ne vous laissez pas abuser par leurs manières simples, leurs cheveux blonds et leurs traits ciselés. Sous cette façade avenante se cache un monstre sans âme, un esclave des ténèbres.»

—Edgil, érudit

«Les Norses sont des sauvages. Ça se voit rien qu'à leurs yeux. Bleus! La couleur de la magie, comme j'dis toujours. Y'en a même qui ont des ch'veux rouges et ça c'est un vrai signe qu'ils sont possédés par les démons.»

—Viggo, paysan

«On raconte que les Norses vénèrent des dieux étranges, assoiffés de sang, qui exigent des sacrifices humains, des guerres continuelles et la conquête des terres plus tempérées. Ce ne sont que des balivernes, comme je le dis souvent. Pour traiter avec eux, l'astuce c'est d'arriver à comprendre ce qu'ils veulent et de leur vendre avant qu'ils n'aient le temps de penser à leur hache. Tout ce qu'il faut, c'est avoir des réflexes et savoir apprécier la mentalité norse. Mais il faut reconnaître qu'il n'y a pas beaucoup de personnes qui ont l'esprit aussi vif que moi. C'est sans doute pour ça que je n'ai pas beaucoup de concurrents.»

—Alfons Mann, marchand marienbourgeois

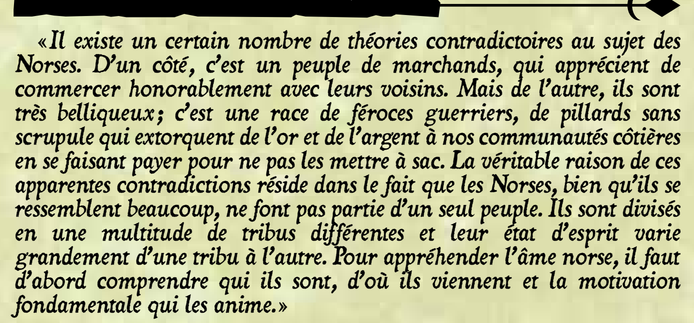
«Les avez-vous vus? Ils sont grands et musclés, avec un visage de marbre. Je suis en pâmoison rien qu'à ce souvenir. Certaines apprécient les blonds, mais j'aime bien mieux les roux et leur tempérament de feu.»

—Maïda Durrbein, courtisane

«Ça me fait mal de penser que nous autorisons ces barbares de païens à se mêler à nous. Ils nous ont prouvé cent fois qu'ils étaient indignes de notre confiance, en nous trahissant à la moindre occasion. Lorsque les armées du Chaos se mettent en marche, à quelle bannière se rallient-ils? Certainement pas la nôtre. Regardez ce qu'ils ont fait à Erengrad. Qu'ils pourrissent en enfer, tous autant qu'ils sont.»

—Arius Vogel, vétéran

De l'avis des érudits



«Il existe un certain nombre de théories contradictoires au sujet des Norses. D'un côté, c'est un peuple de marchands, qui apprécient de commercer honorablement avec leurs voisins. Mais de l'autre, ils sont très belliqueux; c'est une race de féroces guerriers, de pillards sans scrupule qui extorquent de l'or et de l'argent à nos communautés côtières en se faisant payer pour ne pas les mettre à sac. La véritable raison de ces apparentes contradictions réside dans le fait que les Norses, bien qu'ils se ressemblent beaucoup, ne font pas partie d'un seul peuple. Ils sont divisés en une multitude de tribus différentes et leur état d'esprit varie grandement d'une tribu à l'autre. Pour appréhender l'âme norse, il faut d'abord comprendre qui ils sont, d'où ils viennent et la motivation fondamentale qui les anime.»

—Xavier Pfaff, historien de Middenheim

La terre

Il existe de nombreuses raisons pour ne pas se rendre jusqu'aux territoires des Norses. Pour commencer, c'est un voyage difficile, dangereux, qui vaut rarement la peine d'être effectué. Au nord et à l'ouest, les côtes rocheuses de Norsca sont battues par les vagues de la mer du Chaos. Ces eaux tumultueuses sont hantées par d'étranges créatures monstrueuses engendrées par les Vents du Chaos qui soufflent en direction du sud depuis les contrées changeantes situées au-delà des Désolations. Sous le commandement de champions du Chaos, d'énormes navires aux équipages corrompus sillonnent les mers à la recherche d'artefacts précieux, en attaquant toutes les embarcations qu'ils croisent. Pour ne rien arranger, les arches noires écument la région afin d'y capturer les multitudes d'esclaves nécessaires aux sacrifices sanglants perpétrés sur les autels de Naggaroth. En outre, personne n'est capable de prévoir les tempêtes d'une violence inouïe qui éclatent si fréquemment dans ces parages, sans le moindre signe d'avertissement, lacérant les voiles des navires et les





faisant chavirer sous la furie de leurs vagues. Au sud, la mer des Griffes ne vaut guère mieux. Ses eaux glaciales ont causé la perte de plus d'un marin. Ses vents sont si froids que l'écume gèle et que chaque rafale de vent vous crible les chairs d'aiguillons de glace et vous pétrifie les extrémités. Les horreurs de la mer du Chaos sont nombreuses à nager jusque dans ces eaux, où elles se ruent joyeusement sur les navires marchands et sur les vaisseaux de guerre qui y croisent pour entraîner leurs pauvres marins dans les eaux noires et bouillonnantes, vers une mort terrifiante. Au vu de ces périls, certains pourraient s'imaginer qu'il est plus facile d'aller en Norsca par voie de terre. Mais la traversée du Pays des Trolls est terriblement dangereuse et, une fois franchies ces plaines nordiques, le voyageur ne découvre que des étendues glacées et des territoires hantés par toutes sortes de monstres aussi corrompus que terrifiants.

Étant donné les dangers que présente un périple vers cette contrée glaciale, il est proprement stupéfiant que quiconque puisse être désireux de risquer sa peau (et le salut de son âme) pour explorer un territoire si clairement hostile à toute vie. Une partie de l'attraction qu'exerce la Norsca réside dans les richesses que l'on peut y exploiter. On y trouve d'immenses forêts où poussent des essences rares et des montagnes qui regorgent de filons d'or, d'argent et d'autres métaux précieux. Et puis, il y a la malepierre : la terre semble en être truffée. C'est pour cela que de nombreux marchands et voyageurs consacrent des fortunes à monter des expéditions dans le but d'explorer la terre des Norses et de moissonner ses richesses afin de pouvoir se retirer un jour dans le luxe et le confort, au cœur de leurs décadentes cités.

Le climat

« J'ai passé un an dans cet enfer. Vous imaginez un peu ça? Il a fait noir pendant six mois d'affilée. Le soleil se montrait à peine à l'horizon. Et laissez-moi vous dire que ce furent les six mois les plus dangereux de toute ma vie. »

—Mikel Kraus, mercenaire

La Norsca est réellement aussi inhospitalière que les habitants du Vieux Monde se l'imaginent. À cette latitude, la moitié de l'année se déroule dans une obscurité crépusculaire, alors que le disque livide du soleil navigue juste au-dessous de la ligne d'horizon en laissant filtrer une lumière parcimonieuse sur la terre. Les températures ne montent jamais au-dessus de zéro et les montagnes sont perpétuellement prises dans une étreinte glacée. Il neige presque sans arrêt et les conditions sont encore aggravées par les vents chargés d'embruns gelés qui soufflent depuis la mer du Chaos. Pendant l'autre moitié de l'année, le soleil se montre et réchauffe suffisamment l'atmosphère pour permettre aux esclaves des Norses de travailler les rares terres arables du pays afin de produire quelques maigres récoltes.

Géographie

« Y a rien qu'des montagnes et encore des montagnes là-bas... »

—Mikel Kraus, mercenaire

La Norsca est célèbre pour ses impressionnantes chaînes de montagnes. Elle est cernée de tous côtés par des pics majestueux et il est pratiquement impossible de pénétrer dans l'intérieur des terres. La plupart des voyageurs ne s'aventurent pas au-delà des quelques villages fortifiés semés le long des côtes sud et ouest. Les montagnes elles-mêmes sont environnées de mystère et auréolées de tous les mythes de ce pays. Elles portent souvent les noms de géants légendaires ou des forteresses glacées qui sont bâties au sommet des pics comme, par exemple, les monts de Thjazi et les Jotunheims. Toutefois, même si le relief de cette contrée est essentiellement constitué de montagnes, il serait faux d'affirmer qu'il n'y a rien d'autre en Norsca. Ce rude pays possède également d'épaisses forêts de pins et d'épicéas qui recouvrent surtout les pentes intérieures des massifs, où elles sont protégées des pires tempêtes descendues du nord.

En plus de ses forêts denses et de ses montagnes escarpées, la Norsca est également délimitée par une mer gelée au nord-est, la mer



de Glace, qui la sépare des Désolations du Chaos. Cet immense champ de glace est à l'origine de la formation de la chaîne montagneuse déchiquetée qui constitue la frontière la plus septentrionale de ce pays et qui le protège quelque peu des forces mutagènes qui descendent parfois du nord chaotique, portées par les vents du changement. Pendant les mois d'été, l'atmosphère se réchauffe juste assez pour assécher les terres et redonner vie aux quelques plaines dont les cultures servent à améliorer le régime alimentaire des Norses, à base de poisson et de viande d'ours.

Étant donné la rudesse du climat et l'hostilité des montagnes, toutes les tentatives visant à cartographier cette contrée se sont soldées par des échecs. Il y a trop de défilés, de gorges, de pics et de forêts obscures, trop d'endroits hantés par des créatures dénaturées par les énergies du Chaos qui s'y expriment si librement. Dans l'Empire, seuls les individus les mieux informés ont une vague idée de la disposition de ce territoire et de ce que l'on peut y trouver, mais pour ce qui est des détails précis, ils s'en remettent à de pures suppositions.

LES NORSES

« Je vous plains, vous et le monde entier et toutes les races des hommes, car nous autres Norses sommes les seuls à être favorisés par les dieux. »

— Haubr, Norse

Le peuple norse en tant que tel n'existe pas. Ce vocable signifie « hommes du nord. » C'est un terme général, utilisé par les habitants du Vieux Monde pour qualifier de manière collective toutes les tribus qui cohabitent en Norsca. Pourtant, chaque tribu présente des caractéristiques fondamentales, qui la rendent unique par ses coutumes et ses croyances particulières, et qui la différencient des autres groupes humains de ce pays.

Identifier les Norses

Les Norses sont une race à part entière. Pour commencer, ils sont généralement grands, avec une puissante musculature. Ils ont la peau pâle, comme les hommes de l'Empire, mais ils sont plus grands et plus vigoureux. En général, ils ont le poil clair, habituellement blond ou roux. Ils portent tous les cheveux longs et les nattent en décorant parfois leur coiffure de plumes ou de perles. En guise d'armure, ils portent des fourrures et des peaux, bien que certains aient adopté la maille de leurs cousins du sud.



Les origines des Norses

Il existe de nombreuses superstitions ridicules en ce qui concerne les origines de ce peuple. Certains prétendent qu'ils seraient nés de l'union d'humains et de démons, des créatures dont la nature même serait contraire à l'ordre naturel. D'autres racontent que les Norses descendent des géants et sont cousins des abjectes créatures qui peuplent les Royaumes Ogres. Certains vont même jusqu'à affirmer que les Norses sont des êtres de neige et de glace, aussi impitoyables que les vents de l'hiver. Mais la vérité, sous ce voile de légendes et de mythes, est beaucoup moins fantastique.

En dépit des allégations de nombreux historiens impériaux, les hommes des douze tribus qui devaient plus tard constituer l'Empire ne furent pas les premiers occupants humains du Vieux Monde. Les Tiléens, les Estaliens, les Bretonniens et même les peuples de l'Arabie et de l'antique Khemri ont autrefois occupé des régions de ce qui devait devenir l'Empire. D'autres empires ont prospéré et se sont effondrés en ne laissant derrière eux que les ruines de leurs civilisations. Parmi tous ces peuples, il y eut une race d'humains qui vivaient au nord de la forêt des Ombres, une tribu que l'on appelle aujourd'hui les Norsii. Il s'agissait de nomades, grands, fortement charpentés, qui vivaient des ressources de la mer, du gibier des forêts et de ce qu'ils parvenaient à tirer du sol grâce à leurs techniques agricoles rudimentaires. Ils n'étaient pas nombreux et se contentaient d'une existence très simple, dans la vénération de leurs étranges divinités et le respect de leurs coutumes plus étranges encore.

L'existence paisible de ces Norsii fut troublée lorsque d'autres tribus s'engouffrèrent furieusement dans le bassin du Reik. La pire de toutes était la tribu Teutogen. Ils étaient belliqueux, de véritables massacreurs, qui se répandirent sur les terres comme un raz-de-marée armé de haches. Les Norsii furent contraints de prendre les armes pour défendre leurs vies. Ils furent rapidement chassés de leurs terres et forcés de reculer vers l'est, où ils entrèrent en conflit avec d'autres tribus, parmi lesquelles les Udoses et les Ungols. De nombreuses querelles mineures s'ensuivirent, mais une paix troublée finit par se rétablir et les Norsii s'installèrent sur ce nouveau territoire, en conservant toutefois leurs armes à portée de main. L'une des principales difficultés auxquelles ils durent faire face tournait autour de désaccords d'ordre religieux. Pour la plupart, les tribus voisines vouaient un culte à Ulric et Taal, les dieux des Teutogens et des Taléutes, alors que les Norsii vénéraient les divinités primordiales de leurs ancêtres, des dieux du sang et de la mort qui avaient une énorme importance à leurs yeux. S'ajoutant aux mœurs sauvages des Norsii, ces différences religieuses firent naître la discorde entre les tribus. La terre n'étant pas assez vaste pour tout le monde, les Norsii commencèrent petit à petit à abandonner leurs terrains de chasse pour s'en aller vers le nord, en quête de territoires plus paisibles.

Cela faisait longtemps que les races de peaux-vertes posaient des problèmes aux populations du Vieux Monde. Leurs attaques continuelles affaiblissaient les tribus humaines et troublaient même la paix des forteresses des nains. C'est alors que Sigmar se fit connaître en tant que chef de la tribu des Unberogens. Il rallia douze autres tribus à sa bannière, par la guerre ainsi que par la diplomatie, et il parvint même à soumettre les belliqueux Teutogens. Une fois ces tribus unies, il prit leur tête et alla à la rencontre des orques et des gobelins qu'il chassa de ses terres. Une fois cette tâche accomplie, il forgea son Empire à partir de ces tribus, suivant la vision qu'il avait eue du futur.

Toutefois, tout le monde ne se satisfaisait pas de jurer allégeance à un homme que certains considéraient comme un seigneur de guerre courageux, certes, mais qui avait surtout eu de la chance. Ceux qui ne voulaient pas se soumettre à Sigmar furent obligés de quitter l'Empire naissant pour s'en aller élire domicile ailleurs. Suivis de mécontents issus d'autres tribus, les derniers Norsii partirent en direction du nord. Hélas, ces territoires étaient déjà peuplés d'Ungols qui virent d'un très mauvais œil l'arrivée de réfugiés sur leurs terres et les repoussèrent encore plus loin dans le nord, vers une région de montagnes glacées enfouies sous la neige : le pays qui porte aujourd'hui le nom de Norsca.

De plus en plus de gens s'expatrièrent vers la Norsca. Là, ils trouvèrent les descendants des premiers immigrants qui avaient, pour la plupart, cédé aux aspects les plus noirs de leurs croyances primitives. Ce nouveau territoire était dangereux, terriblement rude, et la mortalité y était élevée en partie à cause de l'environnement mais aussi du fait des bandes de maraudeurs kurgans qui descendaient des Désolations du Chaos, encore plus loin vers le nord. Avec cette nouvelle vague d'immigrants arrivèrent des humains étranges, que l'on pense apparentés à ceux qui furent changés en hommes-bêtes dans les premiers jours de l'humanité. Ce fut de cet amalgame confus de cultures et de races que naquit un nouveau peuple : les Norses.

Les Norses et le Vieux Monde

Depuis les toutes premières migrations, les Norses entretiennent d'étranges relations avec le reste du Vieux Monde. Ils vivent à cheval sur la frontière séparant les hordes du Chaos assoiffées de sang qui rôdent sur la Terre des Ombres des masses populaires qui luttent pour défendre leurs demeures et leur mode de vie contre les incursions du Chaos. En résumé, aux yeux des gens de l'Empire, les Norses sont surtout des adversaires, parfois des alliés et quelquefois des explorateurs.

Les adversaires Norses

Le plus souvent, les hommes du Vieux Monde et les Norses se rencontrent sur un champ de bataille. La Norsca n'est pas une contrée réputée pour sa gastronomie ou pour son confort ; c'est un endroit où règnent la violence et la pénurie. Lorsque la population augmente au-delà de sa capacité à subvenir à ses propres besoins, les Norses vont piller les côtes impériales et bretonniennes, mettant à sac les petites villes qu'ils y trouvent pour s'y procurer du bétail, des réserves de céréales et de nouveaux esclaves. Poussés par le besoin, ils sont même allés jusqu'à attaquer Erengrad et Marienburg, bien que ces deux villes soient fières de leurs défenses capables de repousser toutes les attaques, exceptées les plus importantes. Très souvent, lorsqu'une flotte norse s'apprête à attaquer une communauté, les marins proposent un marché aux habitants : en échange d'un don volontaire de nourriture et de butin, les Norses s'engagent à ne pas brûler la ville jusqu'à ses fondations. Bien que cela puisse se traduire par un hiver de famine, de nombreux habitants du Vieux Monde préfèrent leur abandonner une partie de leurs réserves (et même un enfant ou deux) pour avoir une chance de survivre jusqu'à la saison prochaine.

De nombreux Norses s'attaquent à l'Empire et aux autres nations par simple ressentiment. Cela fait longtemps qu'ils sont convaincus d'avoir été spoliés de leurs territoires ancestraux par Sigmar et ses alliés ; ainsi, dans leur esprit, chaque raid leur permet de reprendre un peu de ce que les habitants du Vieux Monde leur doivent. De plus, ce qui n'arrange rien, ils pensent pour la plupart que les impériaux sont des pleutres et des maladroits dépourvus d'honneur qui vénèrent des divinités laxistes. Pour eux, il est de leur devoir de purger le monde de ces hommes faibles afin de préparer la grande Incursion qui marquera la fin glorieuse et ultime de toutes choses.

Le pillage fait également partie de leur mode de vie. Chez les Norses, l'honneur s'obtient par le simple fait d'être un guerrier. L'excellence au combat n'honore pas uniquement le guerrier, elle honore également tous ses ancêtres. Par conséquent, les jeunes attaquent les villages côtiers pour faire leurs preuves et leurs jarls (leurs seigneurs) les incitent à tenter d'accomplir des prouesses. Les jarls savent bien que ces jeunes guerriers ambitieux deviendront, au fil du temps, des guerriers expérimentés, certes, mais dangereux, rétifs et plus ambitieux encore.

Enfin, les Norses s'attaquent à d'autres communautés parce que leurs dieux l'exigent. De temps à autre, leurs oracles reçoivent des visions qu'ils interprètent comme des exhortations à la guerre. Les vents ténébreux du Chaos soufflent vers le sud, poussant les Kurgans vers la Norsca et contraignant les Norses à s'aventurer vers le sud pour éviter d'être dévorés ou sacrifiés sur les autels ruisselant de sang de leurs cousins.

Les alliés norses

Bien que la simple vue des Norses emplisse d'effroi le cœur des autres hommes, ils ne sont pas tous assoiffés de rapines et de massacres. Parmi leurs tribus, il en existe un certain nombre qui traitent honnêtement et équitablement avec leurs voisins. Une bonne partie de cette approche « civilisée » vient des efforts déployés par Marienburg pour établir des têtes de pont commerciales en Norsca, afin d'étendre son influence économique. Les Marienbourgeois espèrent, à terme, obtenir la constitution d'un État tampon qui servirait de protection contre les Kurgans et les plus farouches des tribus norses. Cette nouvelle ère de prospérité a peu à peu incité certains Norses à venir vers les ports du Vieux Monde où ils se font engager comme mercenaires ou même comme marchands dans le commerce de l'huile de baleine, de l'ivoire et du bois de construction. Dans certaines régions du Vieux Monde, le guerrier norse est devenu un article très prisé. Ce guerrier sauvage et intrépide est nimbé d'une aura de séduction par toutes les histoires et les romances que l'on entend dans les salons des dames des cours seigneuriales. De nos jours, à Marienburg, dans les grandes familles, il est du dernier chic d'avoir un garde du corps norse… et, entre nous, qui peut savoir ce qui se passe réellement derrière les portes closes.

Les explorateurs norses

Les Norses sont l'un des peuples de marins les plus anciens au monde. Ils sont vraiment dans leur élément sur les vagues, souffletés par les embruns. Ce sont des experts de la construction navale, capables de bâtir des navires aux lignes élégantes, renommés pour leur vitesse et leur longévité. Ils sont dotés d'un sens aigu de la navigation, savent lire les étoiles et sont naturellement animés d'un instinct de l'exploration qui les porte à sillonner les océans. S'ils entreprennent parfois des voyages par pure curiosité ou parce qu'on leur a ordonné de le faire dans le but d'apaiser les dieux, il faut reconnaître qu'ils s'embarquent généralement pour permettre à leurs guerriers de faire leurs preuves contre tous les ennemis qu'il leur arrivera de croiser. Et si, du même coup, ils peuvent ramener des esclaves, de l'or, de l'argent et des armes, c'est encore mieux.

On dit qu'il n'existe pas d'endroit au monde où les Norses ne soient allés. Nombre de légendes évoquent de courageux navigateurs traversant le Grand Océan et fondant des colonies dans la lointaine Lustrie ou faisant la guerre aux sinistres elfes noirs. Chez les Norses, on

L'importance des tribus

Pour un Norse, il est vital d'appartenir à une tribu car cela définit son identité. La tribu représente la sécurité et le foyer ; c'est elle qui donne un sens à la vie de l'homme. Celui qui provoque la colère des membres de sa tribu court non seulement le risque d'en être exclus, mais aussi d'être coupé de tout ce en quoi il croit. Les rares exilés partent souvent vers le nord, dans l'espoir de s'attirer la faveur des Dieux Sombres, ou vers le sud et la vie douillette et décadente de l'Empire, en s'attirant du même coup le mépris universel des autres Norses. À moins que l'exilé ne parvienne à démontrer sa valeur (le plus souvent en accomplissant une quête aux dimensions épiques), il sera considéré comme l'ennemi de son peuple pour le restant de ses jours. S'il essaye de retourner dans son ancienne patrie, ses vieux compatriotes feront tout leur possible pour l'abattre à vue.

raconte des histoires qui parlent de héros ayant traversé la mer du Chaos pour arriver jusqu'aux terres des Hungs, afin d'y combattre les perfides maraudeurs du Chaos et d'en ramener des trésors inestimables. Les marchands qui voyagent sur la route de la Soie mentionnent la présence de géants blonds qui vivent au sein des populations raffinées des mythiques Cathay et Nippon. Ces histoires sont tout à fait propres à enflammer l'imagination, mais qui saurait dire si elles sont vraies ou non? Quoi qu'il en soit, les Norses ne doutent absolument pas de leurs propres capacités de marins et n'hésitent pas à citer Losteriksson, le premier homme du Vieux Monde à avoir posé le pied sur les rivages de la Lustrie et à en être revenu pour raconter l'événement. C'est là qu'il fonda la colonie de Skeggi, du nom de sa fille qui fut le premier enfant norse à naître dans le Nouveau Monde.

La société norse

Malgré les légendes qui prétendent le contraire, la Norsca n'est pas une nation organisée, mais plutôt un assemblage de minuscules États dirigés par des seigneurs de guerre, bien que le terme « État » soit sans doute un peu trop solennel pour qualifier ces fiefs. En réalité, la Norsca est plus ou moins divisée en plusieurs territoires tenus par l'une des sept grandes tribus dominantes. Chaque groupe est ensuite fragmenté en dizaines de communautés plus petites, composées d'une à trois familles claniques, qui jurent allégeance à leur roi tribal. Bien qu'en théorie ces communautés puissent paraître assez semblables par leur structure et leur organisation, il existe des différences très marquées entre les communautés norses.

LES YMIRS

On pense que les ymirs sont une race issue des hommes-bêtes. Ce sont des traqueurs très rusés, des brutes bestiales qui ne chassent que l'humain. À la différence des hommes-bêtes, les ymirs sont généralement solitaires et ne se rencontrent que pour se reproduire. Ils n'ont pas de véritable langage et communiquent par des grognements gutturaux et des grondements. Un ymir moyen mesure un peu plus de 2,10 mètres et pèse plus de 150 kg. Ils ont le corps entièrement couvert d'une épaisse fourrure blanche et embroussaillée, qui vire au jaunâtre dans la région inférieure du corps. Ils dégagent une odeur très déplaisante, un remugle de lait caillé et de viande pourrie. La plupart des ymirs ont la fourrure engluée de petits paquets de sang gelé et de parcelles de viande qu'ils arrachent et mangent lorsque la chasse est mauvaise.

~ YMIR ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	12%	38%	47%	31%	23%	28%	18%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie

Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Effrayant, Grimpeur chevronné (cf. page 117), Sens aiguisés, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Mutations du Chaos* : albinos, aspect bestial, griffes et fourrure épaisse. Il existe 25% de chances pour que le sujet soit porteur d'une mutation additionnelle. S'il y a lieu, effectuez un jet de dés sur la **Table 3–1 : mutations** et modifiez le profil en fonction.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1

Armes : griffes

Perspective d'Éradication : Moyenne

Les tribus du nord

Placée directement sous l'ombre des Désolations, la Norsca est une terre touchée par le Chaos. À chaque fois que l'Œil s'écarquille de fureur, des langues de ténèbres viennent lécher les cimes vertigineuses de cette terre glacée en altérant tout ce qu'elles effleurent. Ainsi les tribus qui vivent sur les côtes de la mer de Glace sont-elles les plus profondément affectées par le Chaos et développent-elles par conséquent plus de mutations et de variantes que les autres populations norses. En outre, elles sont encore plus féroces et cruelles du fait qu'elles entrent régulièrement en conflit avec les tribus kurganes des Désolations.

Les guerriers des tribus de l'extrême nord marchent fréquemment en première ligne des Incursions du Chaos, ouvrant la voie aux pillards kurgans vers les riches territoires de l'Empire. Ce sont des individus brutaux, assoiffés de sang, impitoyables, qui tuent par plaisir. Ces tribus du nord sont celles des Graelings, des Vargs et des Aeslings, les plus redoutés de tous.

Les tribus du sud

Les membres de ces tribus sont un peu moins bestiaux que leurs sauvages cousins du nord. Si, comme les autres, ces barbares n'hésitent pas à piller et à monter des expéditions contre les autres communautés, ce sont tout de même eux qui sont à l'origine des récentes tentatives d'échanges pacifiques. Ils se livrent au pillage lorsque cela devient indispensable à leur survie, mais ils sont bien plus épris d'exploits héroïques et d'aventures que des carnages auxquels s'adonnent leurs féroces cousins. Ceci dit, il ne faut pas oublier que lors des grandes Incursions du Chaos, ces tribus se sont tout de même ralliées aux autres contre l'Empire, comme l'exigeaient leurs dieux. Refuser de se joindre à la guerre eût été un motif d'extermination immédiate.

Les tribus du sud sont celles des Bjornlings, des Skaelings, des Baersonlings et des Sarls. Bien qu'on les considère comme plus civilisées que les tribus du nord, les affrontements entre tribus rivales ne sont pas rares. Les Bjornlings sont à couteaux tirés avec les Graelings et les Sarls combattent régulièrement les Aeslings et les Baersonlings.

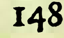
Une société de castes

La société norse est composée de sept grandes tribus distinctes, chacune vénérant leurs propres héros et leurs propres versions des dieux, mais qui partagent toutes des structures sociales similaires. Chaque grande tribu est dirigée par un roi qui décide de la répartition des terrains de chasse et des territoires aux chefs de clan, auxquels on donne le nom de jarls. Les jarls, à leur tour, accordent leurs faveurs et leurs largesses à leurs guerriers les plus fidèles, qui occupent la première place au sein de leur peuple. Le reste de la société norse se compose des vieillards, des infirmes et des femmes. Tout en bas de l'échelle, on trouve les captifs, des esclaves pris lors des raids, que l'on utilise comme victimes sacrificielles, comme domestiques ou, pire encore, comme concubines.

Les captifs

Une vie de servitude forcée est la plus grande misère à laquelle puisse être condamné un habitant du Vieux Monde, qu'elle se déroule dans les mines des abominables hommes-rats, dans les sérails de la lointaine Arabie ou dans la douleur et la détresse comme captif d'un jarl. À chacun de leurs raids contre les côtes de l'Empire et de la Bretonnie, les Norses ramènent toujours plus de captifs en Norsca, où ceux-ci sont soumis à une existence de labeur ininterrompu au service de leurs maîtres. Les Norses ne se bornent pas à enlever des femmes et des enfants, ils capturent également des guerriers sur les champs de bataille.

Les conditions de vie d'un captif peuvent varier en fonction de la tribu qui l'a asservi. En général ils sont utilisés comme main-d'œuvre à la construction des drakkars, les navires des Norses, ou comme ouvriers agricoles dans les champs à la terre durcie par le gel. Certaines captives sont choisies comme quatrième ou cinquième épouse, on les sélectionne alors pour leur apparence plus que pour leur statut social. Mais la plupart de ces captifs sont destinés à être sacrifiés afin d'attirer les bonnes grâces des Dieux Sombres. Lorsqu'un nouveau drakkar est prêt à être lancé, les Norses allongent des captifs hurlants en travers du



LES FEMMES

La société norse est une société patriarcale, mais les femmes y tiennent une place bien plus importante que ne pourraient le soupçonner la plupart des gens. Une femme peut posséder une terre et devenir jarl si son mari meurt sans rejeton mâle. C'est à la femme de décider qui elle veut épouser et si elle désire divorcer. Les femmes ne sont pas supposées participer aux raids et à la guerre, mais il leur revient de protéger le foyer. À ce titre, la plupart sont des guerrières compétentes et même extrêmement douées dans certains cas.

chemin sur lequel on le fait glisser pour l'amener jusqu'à l'eau, de manière à les écraser tandis que les guerriers poussent le navire vers la mer. Avant un nouveau raid, il est courant que l'on éviscère un captif et que l'on jette ses entrailles dans les flots afin d'apaiser les démons des eaux, tandis que son corps est attaché au mât pour nourrir les corbeaux et les autres émissaires de la mort. Les oracles peuvent tuer des captifs en toute impunité et ils utilisent le sang des innocents pour invoquer les esprits de l'autre monde. Bien que certains captifs soient parfois traités convenablement, la plupart subissent un sort funeste.

Les paysans

Ceux qui ne démontrent aucune aptitude au maniement des armes occupent une place très subalterne dans la société. Ils sont vilipendés, considérés comme des faibles et des incompétents et doivent se consacrer au service des jarls, à l'entretien des champs et des animaux et à la surveillance des captifs. Ils sont bâtisseurs, fermiers et artisans. Mais même s'ils ne jouissent pas du même prestige que les guerriers, tout le monde sait bien que sans eux, la Norsca ne pourrait survivre.

Les guerriers

Dans la culture norse, l'homme parfait est un jeune combattant viril. Il est courageux, habile et c'est un dur à cuire. C'est un guerrier, un chasseur, un défenseur, un pillard et un héros. Il représente l'idéal de tous les jeunes Norses. Les scaldes chantent ses exploits dans leurs épopées et leurs sagas et les enfants les écoutent, captivés, en rêvant de pouvoir un jour se joindre aux autres guerriers et de combattre pour l'honneur et la gloire, mais aussi pour gagner le respect de leurs ancêtres et la faveur des Dieux Sombres.

À première vue, il est relativement simple de devenir guerrier. Il suffit de prendre une épée et de se battre. Mais le statut et les attentions convoités par les aspirants guerriers ne s'obtiennent qu'au prix de certains rites de passage. Ces rites sont fonction des tribus. Certaines exigent trois épreuves : une épreuve de force, une d'habileté et une de courage. Dans d'autres, les candidats doivent traquer et tuer une bête redoutable (telle que l'ymir ; cf. encadré ci-contre) seulement armés d'une lance. Certaines tribus bâtissent un village factice peuplé de captifs armés de gourdins et de boucliers. Les jeunes guerriers doivent alors attaquer ce village pour y reprendre une récompense qui peut être de l'or, par exemple, de la bière, de la viande ou une belle captive.

Les jarls adoptent les jeunes guerriers, qui s'engagent auprès d'eux par des serments de loyauté. Une fois lié à son seigneur, le guerrier doit le protéger et sa présence ajoute au prestige et à la puissance de son jarl. En échange de ses services, le guerrier reçoit des récompenses tels des anneaux de guerrier, des armes, des pièces d'armure, des bijoux dorés et, naturellement, des captifs.

La vie d'un guerrier est souvent brève, mais toujours palpitante. Entre les raids, ces hommes sont chargés de procurer de la viande au clan en chassant les bêtes sauvages de Norsca. Les proies qui rapportent le plus de prestige sont les sangliers des glaces, les élans et les énormes requins que l'on peut pêcher en haute mer. En temps de guerre, ils s'embarquent fièrement sur leurs drakkars et partent en direction du prochain champ de bataille, conscients d'avoir rendez-vous avec la destinée. À la suite de leurs exploits, on leur décerne toutes sortes de surnoms : Hachesanglante, Chasseur de bêtes, Tueur d'hommes, Hainefurie, par exemple.

Lorsqu'ils ne sont pas occupés à chasser ou à combattre, les guerriers profitent de tous les raffinements de la culture norse. Ils passent leur temps au sauna, échangent des rodomontades et racontent leurs plus beaux combats. La nuit, ils organisent des concours de beuverie qui leur permettent d'acquérir de nouveaux sobriquets évocateurs : Gerbebière, Crâne de pierre ou Le Bâfreur. Les guerriers norses sont d'incorrigibles fanfarons qui n'hésitent pas à s'attribuer les exploits les plus rocambolesques afin de clouer le bec à leurs rivaux. Ces concours de vantardises les incitent parfois à s'affronter physiquement au bras de fer, au couteau ou simplement à coups de poings, mais ces bagarres sont rarement fatales car c'est un crime très grave que de tuer un guerrier en temps de paix.

Aux yeux des étrangers, les guerriers norses sont tous les mêmes, de simples tueurs assoiffés de sang, mais il existe des différences entre les clans. Le fait de jurer allégeance à un jarl se traduit par des comportements spécifiques que partagent tous les guerriers de sa troupe. Certains combattent d'une manière particulière, en n'utilisant que la hache, par exemple, ou en utilisant des boucliers au bord tranchant comme un rasoir. Il y en a qui s'entraînent à bondir de manière extraordinaire, tandis que d'autres ne portent d'armure que sur le devant du corps car ils ne doivent jamais battre en retraite. On peut également différencier les divers groupes de Norses par leurs coupes de cheveux inhabituelles, leurs cheveux ramassés en chignon, leurs barbes nattées d'une manière bien particulière ou par le fait qu'ils se rasent entièrement le visage.

Les oracles et les vitki

Les oracles sont les conseillers des jarls pour toutes les questions relatives aux ancêtres et aux dieux. Il revient à ces privilégiés (qui sont parfois des femmes, d'ailleurs) d'interpréter les mouvements des Vents de Magie ainsi que les murmures des démons et des esprits des guerriers tombés au combat, afin d'aider le jarl à diriger sa tribu. Les vitki tiennent un rôle similaire à celui des oracles, mais ils sont imprégnés des rituels et des pratiques occultes des Sombres Pouvoirs. Parmi les guides spirituels des tribus norses, un bon nombre sont d'anciens cultistes qui durent fuir leur patrie après avoir été démasqués par les répurgateurs. Ces individus sont considérés avec une grande révérence et regardés comme de précieux contributeurs dans leur communauté d'adoption. D'un mot, un vitki peut réclamer l'exécution de n'importe quel paysan et les captifs meurent par dizaines pour alimenter le flux de magie noire indispensable à leurs rituels sacrilèges.

Les jarls

Le jarl est avant tout un grand guerrier, fidèle à son roi tribal. En échange de ses bons et loyaux services, ce roi lui attribue des terrains de chasse, des guerriers, des parts de butin et des esclaves. Sur ses terres, le jarl est le maître absolu, mais il doit faire acte de soumission à son roi et lorsque les vents de la guerre soufflent sur ses terres, le jarl est tenu de l'assister et de soutenir sa cause à la tête de ses guerriers. Si le roi ou la reine vient à mourir sans héritier, les jarls s'affrontent en combat sanglant afin de déterminer lequel d'entre eux montera sur le trône.

Bien que les jarls soient censés se montrer d'une loyauté sans faille à l'égard de leur monarque, il n'est pas exceptionnel de voir un jarl assassiner son seigneur et maître afin d'usurper son trône. Ce genre de coup d'État est toujours dangereux, car il entraîne inévitablement des représailles et de nouvelles traîtrises. Mais lorsque le monarque est faible, on s'attend à ce que l'un des jarls tente de s'emparer du pouvoir.

Les rois

Le roi est le personnage le plus puissant d'une tribu norse. Pour la plupart, ces rois ont d'abord été jarls même si, dans certains cas, on en a vu qui accédaient au trône par héritage. Les lois sur la succession varient grandement d'une tribu à l'autre. Dans le nord, le roi tribal est toujours choisi au terme d'une compétition sanglante durant laquelle tous les prétendants s'affrontent pour le contrôle. Dans le sud, les rois héritent de leur titre suivant des coutumes assez semblables à celles

LES NAINS NORSES

Quelque 4 000 ans avant la naissance de Sigmar, les nains en étaient encore au tout début de leurs recherches sur la magie des runes et certains d'entre eux poussèrent un peu trop loin leurs expériences. Malgré les liens de cousinage qui les unissaient aux autres clans, ceci déclencha une grande querelle et d'âpres débats au sein de la société naine. Pensant pouvoir exploiter l'immense source d'énergie magique qui palpitait au nord, près des Désolations du Chaos, une importante troupe de nains se mit en route vers l'extrême nord des Montagnes du Bord du Monde et ils finirent par aboutir à Zorn Uzkul, le Pays du Grand Crâne. Remplis d'effroi à la vue de cette sinistre région, de nombreux nains s'en retournèrent ou continuèrent vers le nord et la Norsca dans l'intention d'y établir de nouvelles forteresses tandis qu'un certain nombre d'entre eux s'établissaient dans les Terres Sombres. Ceux qui avaient continué vers le nord fondèrent Kraka Drak (la forteresse du Dragon) dans un massif montagneux riche en filons de fer et de métaux précieux.

À la suite de tremblements de terre, d'attaques de peaux-vertes et de l'apparition des skavens, l'empire nain sombra dans l'anarchie et les liens avec ses avant-postes les plus éloignés furent rompus. Ceux qui ne furent pas purement et simplement anéantis durent s'accommoder de leur nouvel environnement et des populations qui y vivaient avant eux. N'ayant aucune intention de se laisser mourir, les nains norses se disséminèrent dans les montagnes et édifièrent de nouvelles forteresses. Au fil des siècles, ils développèrent une culture et un langage différents de ceux des nains du sud. Ils ressemblent aux Norses par bien des côtés, dans leur manière de s'exprimer, leur art et leur tempérament. Personne ne sait vraiment si ces nains ont succombé à l'appel du Chaos, comme leurs congénères des Terres Sombres mais, à ce que l'on dit, ils *auraient* des mœurs plutôt étranges.

de l'Empire. En général, ils sont favorisés par leur dieu et portent une puissante marque du Chaos comme signe de leur droit légitime à régner. Ce sont des champions du Chaos réputés, qui ont maintes et maintes fois démontré leur valeur à la guerre.

Les communautés norses

Pour qu'une localité puisse se développer et prospérer, il faut qu'elle ait accès à des terres cultivables suffisamment productives et à toutes sortes de ressources naturelles. Vu les rigueurs du climat et les difficultés du terrain, les villes de Norsca ne peuvent espérer atteindre la même taille que celles de l'Empire. Les Norses se regroupent plutôt en petits villages peuplés de trois à cinq familles, éparpillés sur toute la surface du territoire contrôlé par leur tribu. Chacune de ces communautés est dirigée par un jarl, souvent conseillé par un oracle ou un vitki et soutenu par une troupe de guerriers qui lui sont loyaux. Ces bourgades sont plus ou moins grandes ; les plus importantes sont dirigées par le roi tribal tandis que les plus petites luttent pour survivre jusqu'à ce qu'elles soient anéanties par les éléments, une tribu rivale ou une horreur mangeuse d'hommes.

Les sites

Lorsqu'ils choisissent un endroit où établir une nouvelle communauté, les Norses se basent sur trois critères. Tout d'abord, l'accès à une ressource fiable : un bon lieu de pêche, des forêts riches en bois de construction ou une zone de terres fertiles. Ensuite, le site doit être facile à défendre : on préfère les endroits nichés dans les montagnes ou dissimulés dans une forêt dense. Enfin, il est souhaitable de pouvoir surveiller ce qui se profile au loin. À quoi bon bâtir un village dans une vallée encaissée d'où l'on ne peut voir l'ennemi approcher ? Afin de rentabiliser des sites qui, autrement, seraient inexploitables, les Norses construisent des tours de guet sur lesquelles ils installent des tas de bois imbibés d'huile qui servent de feux d'alarme aux villages du voisinage. Ces tours de guet sont visibles depuis un ou plusieurs hameaux. Lorsqu'une tribu est attaquée, ces signaux s'allument les uns après les autres, sur tout son territoire, ce qui permet aux jarls de savoir qu'ils doivent rassembler leurs troupes et se préparer pour la guerre.

Les bâtiments et édifices

Selon la conception norse de l'architecture, il faut qu'une maison soit fonctionnelle avant tout. Elle doit être faite pour conserver la chaleur, suffisamment grande pour abriter une famille étendue et également être basse, avec un toit descendant au ras du sol, pour que le manteau de neige la dissimule aux yeux des maraudeurs. Au printemps et en été, on sème de l'herbe sur les toits afin que ces maisons se fondent dans le paysage.

Dans les villages norses, la majorité des bâtisses sont tout en longueur : longues, larges, sans étage, avec un toit de chaume. Leurs boiseries sont souvent décorées de toutes sortes de sculptures à base de volutes et de nœuds qui s'entremêlent pour former de splendides images de dragons et d'autres créatures mythologiques. À l'intérieur, on trouve une grande salle commune centrale où sont préparés les repas. C'est là que les scaldes racontent les histoires des dieux et des ancêtres et là également que dorment la plupart des membres de la famille pour profiter de la chaleur. Les zones attenantes à la salle commune sont des garde-manger, des chambres privées ou des étables.

Les captifs vivent dans des masures qui se résument souvent à quelques peaux accrochées ensemble et posées sur une armature de bois. Pour se protéger du froid, ces malheureux badigeonnent leurs parois de boue ou d'excréments. Les captifs sont libres de leurs allées et venues, car les Norses savent très bien qu'ils n'ont guère de chances de s'échapper. Et même si les Norses sacrifient leurs captifs, c'est au moins une mort rapide… contrairement à celle que l'on peut trouver dans les étendues sauvages et dépourvues de chemins de Norsca.

La plupart des villages possèdent un lieu de culte d'un genre ou d'un autre. Il s'agit souvent d'une grotte creusée dans le flanc d'une colline ou d'une montagne, mais il existe quelques exemples de bâtiments indépendants. On les reconnaît à la présence d'un autel, d'un brasier, de piles de crânes et d'offrandes provenant de divers pillages. Les accès sont marqués de runes mystérieuses destinées à en interdire l'entrée à tous ceux qui ne sont pas des guerriers ayant reçu le baptême du sang, mais à vrai dire même les plus courageux craignent ce qui s'y cache. Un oracle ou un vitki se charge d'entretenir le temple et vit à l'intérieur du lieu saint ou à proximité. Ceux qui connaissent bien les signes du Chaos peuvent les reconnaître sans peine, depuis les autels ensanglantés jusqu'aux étranges peintures qui décorent les parois de la grotte. Les symboles des Puissances de la Déchéance sont partout et l'atmosphère vibre d'énergie brute.

Enfin, il existe également quelques forteresses. Bien qu'elles ne puissent rivaliser en magnificence avec celles que l'on peut voir ailleurs dans le Vieux Monde, ce sont des fortins aisément défendables, construits pour endurer les pires assauts. Certaines sont d'anciennes enclaves de nains norses tandis que d'autres ont été bâties par les hommes et elles sont souvent creusées dans la roche même. Ces forteresses jalonnent la côte et sont pratiquement toujours aux mains d'un roi tribal ou d'un jarl particulièrement fortuné.

Les ressources

Il serait facile de penser que la terre des Norses est un endroit lugubre et stérile, n'ayant pas grand-chose à offrir, alors que les montagnes regorgent de riches filons d'argent et de fer. En plus de cela, bien que les terres cultivables ne soient pas nombreuses, elles sont toujours extrêmement fertiles, enrichies par les minéraux apportés par les eaux de la fonte des neiges qui descendent des montagnes. Les Norses sont d'excellents pêcheurs et leurs baleiniers n'hésitent pas à braver les tempêtes océaniques pour s'en aller traquer le plus grand gibier marin. On y trouve en abondance de l'ivoire, du fer, des bois précieux et toutes sortes d'autres matériaux. Étant donné le statut des guerriers dans la société norse, ce sont généralement les captifs qui accomplissent l'essentiel du travail, sous la surveillance des paysans.



La culture norse

Aux yeux de la plupart des gens, les Norses ne sont que des barbares assoiffés de sang, qu'il est impossible de différencier des peuplades sauvages des Désolations du Chaos. Pourtant, s'il est vrai que de nombreux Norses vénèrent les mêmes puissances de corruption, de sang et de mort que les Kurgans et les Hungs, leur culture ne se résume pas à une série de batailles ininterrompues. Ils partagent une société riche de traditions dont certaines remontent au temps de Sigmar. Ils sont préservés des machinations et des intrigues qui empoisonnent l'Empire ; ce sont des esprits libres, dans une société fondée sur l'honneur, la loyauté et le respect.

Un monde de spiritualité

Les Norses vivent entre deux mondes : celui de l'univers visible, tangible et celui des esprits et des démons, qui s'étend juste à la lisière du monde perceptible par nos sens. Les tendances philosophiques actuelles venues de Tilée et d'ailleurs mettent l'accent sur le monde empirique, celui que nous pouvons étudier et avec lequel nous pouvons interagir. Mais les Norses croient que ce qu'ils voient autour d'eux est une illusion mensongère, une image trompeuse créée pour les mettre à l'épreuve. Pour eux, c'est le monde des esprits qui est le véritable monde et c'est uniquement grâce aux conseils et à l'aide de leurs mystiques et par les bénédictions de leurs dieux qu'ils peuvent espérer déchirer le voile des sens et percevoir la véritable réalité.

Du fait que la vie, telle que nous la révèlent nos sens, est une tromperie, les Norses ne s'y accrochent pas comme le font les représentants des autres races. Un guerrier norse se rue au combat avec ardeur pour prouver sa valeur aux dieux et à ses ancêtres, dans l'espoir de recevoir leur bénédiction ou d'être emmené dans la mort par les spectres des Vierges combattantes, de sortir du rêve de la vie pour aller rejoindre ses frères dans les grands Palais de la Gloire. Les épreuves, la souffrance et toutes les affections physiques ne sont que des illusions et sont acceptées comme faisant partie de l'existence.

On pense que c'est la proximité des Désolations du Chaos qui engendre ce mode de pensée. Les Terres Sombres sont une région mystérieuse, toujours en mutation. C'est un endroit où un rocher peut rester en place pendant mille ans puis, soudainement, un beau matin, se soulever lui-même pour aller se poser à un autre endroit On peut y voir des oiseaux qui voltigent dans les airs et qui se métamorphosent en une fraction de seconde pour continuer leur chemin sur le sol, sous forme de serpents. Des tornades éclatent sans le moindre signe avant-coureur et s'apaisent en un clin d'œil. Le soleil ne se lève pas toujours comme il le devrait et les étoiles elles-mêmes semblent changer. Le monde du nord baigne dans un état de fluctuation perpétuelle et aucune des lois naturelles ne s'y applique complètement, ce qui plonge cette terre sauvage dans une ambiance onirique. Pour les Norses, la vie et la mort, la santé et la maladie ne sont donc que des aspects de l'immense rêve collectif qu'ils partagent. Il n'est pas surprenant que, lorsqu'un vitki invoque un démon, les Norses s'imaginent percevoir un reflet de la réalité. Et, étant donné la nature éminemment mutable de ces entités, il est facile d'en tirer la conclusion logique que les mutations sont des marques de faveur divine, le résultat d'une bénédiction des dieux permettant de distinguer les élus des simples mortels.

La bataille

Puisque le monde « réel » n'est qu'un rêve, le but de tous les Norses est de connaître la vérité, l'existence qui se dissimule derrière le cauchemar. La mort est la porte d'accès de ce monde nouveau, mais il n'est pas facile de la franchir car elle est gardée par les Vierges combattantes. Un Norse ne peut espérer rejoindre le royaume des dieux qu'en démontrant sa valeur dans le rêve et pour y parvenir, il doit mourir glorieusement à la guerre. Ceux qui implorent la pitié de leur vainqueur ou se raccrochent au monde des vivants sont considérés comme indignes et doivent errer dans le monde sous la forme d'esprits désincarnés ou, pire encore, être jetés en pâture au Grand Dragon Accroupi, qui les fait renaître sous forme d'esclaves, de femmes ou, humiliation suprême, d'habitants du Vieux Monde. Ainsi, les guerriers occupent la place d'honneur dans la société norse car ce sont eux qui ont la chance de pouvoir prétendre aux récompenses qui les attendent dans l'autre vie. Les autres sont condamnés à passer leurs jours dans le rêve et ne connaîtront jamais la gloire qui aurait pu leur appartenir.

L'accent qu'ils mettent sur l'importance d'une mort glorieuse se rapproche assez des convictions des nains. En cas de déshonneur, un nain se condamne lui-même à mourir au combat. Pour y parvenir, il doit partir en quête d'ennemis toujours plus puissants jusqu'à en rencontrer un qui parvienne enfin à le tuer. Seule une mort honorable peut l'absoudre de sa honte et lui permettre de trouver la place qui lui revient dans l'autre vie. Selon certaines théories, l'importance que les Norses accordent au fait de mourir au combat pourrait être liée aux coutumes naines, ce qui permet de supposer l'existence d'un pacte, ou tout au moins de relations entre ces deux races, dans un lointain passé.

Il serait facile de parer le concept norse de glorieuse mort guerrière d'une aura de romantisme, mais en réalité il faut reconnaître que les Norses sont élevés dans une société extrêmement machiste. Dès la naissance, les enfants sont éduqués dans l'insouciance de la mort et dans l'idée qu'ils ne doivent former aucun attachement à la vie ; ils n'ont de respect que pour ce qui est fort, viril et dangereux.

Table 11-1 : Wergild

Victime	Valeur approximative
Captif	n/a
Enfant	1d10/2 sc ou 1 captive (pour produire un nouvel enfant, évidemment)
Femme	1d10–2 sc ou 1 captif ou 2 captives
Homme	1d10 sc ou 1 captif et 2 captives
Guerrier	10+1d10 sc, 2 captifs et 4 captives
Oracle / Vitki	*
Jarl	50+5d10 sc ou un assortiment de 50 captifs et captives
Roi	100+10d10 sc ou un assortiment de 100 captifs et captives

* Il n'existe pas de *wergild* pour les oracles et les vitki car il est défendu de leur faire le moindre mal. Dans ce cas, la dette se paye par la vengeance des dieux.

Les autres coutumes

En plus de leur inquiétante obsession de la mort, les Norses s'adonnent à toutes sortes de pratiques étranges qui les condamnent aux yeux de nombreux habitants du Vieux Monde. Ces coutumes, qui vont du simplement curieux au véritablement ignominieux, dépendent largement de la tribu considérée.

Insultes norses

Les injures des Norses sont grossières et sordides, le genre d'invectives grivoises que pourrait concevoir un adolescent pour provoquer l'hilarité de ses camarades. Les Norses vénèrent tout ce qui a trait aux attributs masculins ; ainsi, le fait de mettre en doute la virilité d'un adversaire est considéré comme extrêmement dévalorisant et déclenchera certainement sa fureur. La plupart des railleries font référence à l'épée d'un homme, de manière à ridiculiser à la fois son habileté au combat et la dimension de son membre viril. Vous pouvez être sûr de déclencher une bagarre en disant à un guerrier qu'il ne vaut pas mieux qu'un impérial. Mais si vous voulez vraiment vous retrouver face à un berserk écumant de rage, il vous suffit de suggérer que cet homme a partagé la couche d'un autre homme qui aurait usé de lui comme d'une femme. La plupart des insultes norses sont beaucoup trop viles et vulgaires pour être mentionnées ici. Qu'il nous suffise de dire que les Norses sont généralement dépourvus de toute subtilité.

PROVERBES DE NORSCA

« Il a pris la main de son père. » : il est mort honorablement et il marche en compagnie de son père vers les Palais de la Gloire.

« Il parle avec le sol. » : il a abusé de l'hydromel.

« Éveillons le dormeur. » : tuons un mortel.

Les pratiques guerrières

En règle générale, le sacrifice de captifs est le rite le plus commun à la veille d'une bataille, mais c'est loin d'être la seule tradition chez les Norses. La plupart des cérémonies de préparation au combat exigent des rites complexes et effrayants. On doit par exemple verser le sang de manière symbolique, consommer la chair du Chaos ou même participer à une bataille préliminaire à l'aide d'armes émoussées.

Dans l'une des tribus du nord, les guerriers se livrent à un rituel particulièrement abject au cours duquel ils doivent consommer la puissance du Chaos. Ils commencent par capturer un homme-bête vivant et le vident de son sang dans un grand chaudron de fer. Ils entassent du bois autour du chaudron, l'amènent à ébullition, puis ajoutent des teintures végétales et des herbes psychotropes au liquide et préparent un brouet toxique et nauséabond. Ensuite, chaque guerrier se coupe une mèche de cheveux et la jette dans la décoction bouillonnante. Lorsque chacun a apporté sa contribution, le vitki s'arme d'une louche et verse des doses de ce breuvage dans un crâne évidé. Chaque guerrier boit sa potion jusqu'à la dernière goutte et passe le reste de la nuit dans l'attente des visions que doivent lui envoyer les dieux. Ce genre de rite s'accompagne généralement de sévères vomissements.



La naissance

Dans certaines tribus, une naissance doit toujours coïncider avec un décès. L'arrivée d'un nouveau-né signifie la ruine de la tribu, alors les Norses massacrent un captif pour apaiser les esprits voraces. D'autres tribus considèrent la naissance comme le véritable signe de la volonté des Dieux Sombres. L'une de ces tribus au moins se livre à une coutume assez répugnante : les pères doivent consommer les fluides et la chair du placenta. Ces gens croient que cette matière est imbibée de l'essence du changement et qu'en l'absorbant, ils peuvent s'en approprier la puissance.

Le deuil

Étant donné que le destin idéal de tous les guerriers est de mourir au combat, les femmes de Norsca ont interdiction de pleurer la perte de leur mari et de leurs fils. Au lieu de cela, elles doivent célébrer l'événement par un festin et une beuverie. Dans certaines tribus, il est de coutume que les matrones se coupent le bout d'un doigt en sacrifice aux Vierges combattantes qui, selon la croyance, guideront leurs êtres chers vers les Palais de la Gloire.

Le *wergild*

Plutôt que de s'en remettre à un système de lois complexes, comme dans l'Empire et ailleurs, les Norses sanctionnent les crimes de manière très simple. Toute infraction, même minime, entraîne le payement d'une dette, ou *wergild*. Lorsqu'un individu s'estime lésé, il peut aller demander réparation au jarl. Il expose son cas et l'accusé peut alors présenter sa défense. Les témoins viennent donner leur version des faits et, une fois que chacun a pu s'exprimer, le jarl rend son jugement. Ces jugements ne se déroulent jamais dans le calme et sont rarement équitables, car leur issue dépend énormément de la qualité de l'argumentation des parties en présence et de l'humeur du jarl. En outre, si le jarl estime l'accusation injustifiée, il peut forcer l'accusateur à verser une compensation à l'accusé.

Dans tous les cas, c'est le jarl qui établit le montant de la pénalité. Quelquefois, généralement en cas de meurtre, la dette peut être apurée par le payement d'une amende (*wergild* signifie homme-or : c'est la valeur d'un individu). Le montant de celle-ci dépend du statut social de la victime, ainsi qu'elle est exprimée dans la **Table 11–1 : wergild**. Au fil des générations, le *wergild* s'est peu à peu adapté afin de couvrir toutes les éventualités. Si personne n'a été tué, c'est aux jarls de se montrer créatif dans l'application de leur justice.

Chaque jarl, en fonction de son intelligence et de son astuce, détermine la compensation qu'il estime adéquate par rapport au crime commis. Dans le cas d'une fausse accusation, le jarl peut décider de faire couper la langue à l'accusateur. S'il y a viol de la femme d'un autre homme, l'agresseur sera peut-être émasculé en punition de ses passions incontrôlables. L'amputation d'un membre est également une sanction courante, particulièrement quand le condamné n'a pas les moyens de payer le *wergild*.

Dans le cas de crimes véritablement odieux, le malfaiteur est souvent condamné à entreprendre une dangereuse quête vers un endroit obscur, afin d'y accomplir un rite étrange qui le conduira certainement à sa mort. Ces punitions sont particulièrement appréciées lorsque la quête est susceptible de rapporter honneur et gloire au criminel. Elles sont réservées aux vassaux et aux guerriers qui ont nui à leur tribu, généralement en s'attaquant à leurs inférieurs. Comme un guerrier ne peut préserver son honneur s'il paye un tribut à un non-guerrier, il préférera généralement entreprendre une quête périlleuse qui mettra son existence en danger mais pourra lui rapporter renom et considération s'il réussit.

Dans certains cas, le *wergild* peut être transféré sur une autre personne que le coupable, dans le cas où le fait de l'imposer à

l'accusé pourrait avoir de sérieuses répercussions. C'est alors souvent l'épouse ou l'enfant qui en fait les frais et qui perd un membre ou un œil en payement des crimes de son patriarche. Mieux encore, il arrive que le jarl décrète que le *wergild* tombera sur la prochaine personne qui entrera dans le village. C'est la solution préférée des coupables, mais elle présente certains dangers s'il s'avère que le roi de la tribu visite justement la région.

Parfois, le criminel peut se voir condamné à offrir ses titres et son grade à sa victime. On a même vu des cas où un Norse s'est vu attribuer la femme, les enfants, les possessions et les captifs de son ennemi en compensation de ceux que celui-ci lui avait fait perdre. En résumé, la loi norse est très proche de la loi du talion et la sévérité des sanctions est telle que la plupart des Norses se tiennent généralement tranquilles.

La monnaie

Comme il est dit dans l'*Arsenal du Vieux Monde*, les Norses n'utilisent pas de monnaie d'or. Ils préfèrent fondre les pièces d'or pour en faire des bijoux : des bracelets, des torques et des broches. Récemment, depuis qu'ils se sont lancés dans de vigoureux échanges commerciaux avec Marienburg, les Norses ont commencé à battre de petites pièces d'argent qu'ils appellent sceattas (sc). Ces pièces portent l'effigie grossièrement dessinée du roi qui les a mises en circulation. On considère généralement qu'elles ont moins de valeur que les autres monnaies. De ce fait, les Norses pratiquent encore le troc en utilisant le bois de construction, les esclaves, le bétail et l'ivoire comme monnaies d'échange.

La langue norse

C'est une langue complexe qui comprend plus d'une douzaine de dialectes tribaux. Elle présente beaucoup de ressemblances structurelles avec le khazalid des nains, mais elle a été influencée par l'introduction de mots venus du reikspiel ancien et du langage sombre. Pour l'essentiel, les Norses utilisent un petit fond lexical de mots souches pour fabriquer des mots composés à l'aide de préfixes et de suffixes. Ce qui rend ce langage si difficile à apprendre, c'est que chaque tribu utilise des mots différents pour désigner une même chose. Une tribu du sud pourra, par exemple, donner à l'ours le nom de loup à miel (miel pour les abeilles et loup pour l'allure générale et l'appétit), tandis qu'une tribu du nord, vivant dans une région où les abeilles n'existent pas, l'appellera loup d'eau du fait que l'ours pêche le poisson dans les torrents de montagne. Pour parvenir à maîtriser ce langage, il faut non seulement en apprendre les vocables de base, mais être capable par surcroît de percevoir les sous-entendus signifiant dès lors que ces mots sont combinés dans le contexte particulier de la région où ils sont utilisés.

La religion norse

Il serait facile de se borner à dire que les Norses vénèrent les Dieux Sombres et plus facile encore d'affirmer qu'ils sont dépourvus de conscience, sans respect aucun pour la vie et totalement indifférents aux souffrances qu'ils causent. Il est vrai qu'ils considèrent les mutations comme des bénédictions des dieux et se recouvrent le corps de tatouages et de symboles des Sombres Pouvoirs afin de s'attirer leurs faveurs. Mais il serait totalement inexact de dire que les Norses ne sont que les esclaves aveugles des Puissances de la Déchéance.

Les Norses se considèrent eux-mêmes comme des hommes honnêtes, forts, vigoureux, valeureux et ils remercient les dieux de leur avoir donné ces vertus. S'ils vénèrent leurs dieux, c'est parce qu'ils voient les manifestations de leur puissance partout autour d'eux et de manière très frappante. Les dieux du sud, comme Sigmar, paraissent falots par comparaison avec les forces primales de la vie et de la mort que représentent leurs divinités. Aux yeux des Norses, les bénédictions de leurs dieux (c'est-à-dire les mutations) sont le signe le plus évident de leur pouvoir et sont une preuve supplémentaire du fait que les dieux de l'Empire sont des faibles et des impuissants.

Table 11-2: Valeur des captifs et du bétail

Unité de valeur	Valeur approximative
1 sceattas	15 pistoles d'argent
Chèvre	2 sc
Vache	6 sc
Captif (1 carrière)	3 sc
Captive (1 carrière)	2 sc
Par carrière supplémentaire	+3 sc

La foi norse est dynamique, complexe. Elle englobe une vaste constellation d'ancêtres, de héros, de démons et de divinités. Les dieux ne sont pas toujours les mêmes d'une tribu à l'autre, mais chaque groupe de Norses prie un panthéon qui reflète toujours quatre grands thèmes centraux : la Guerre, le Désir, la Décomposition et l'Espoir. Généralement, ces grands thèmes ne sont pas liés à un seul dieu, mais plutôt illustrés par plusieurs divinités. Au lieu d'un seul dieu des batailles, les Norses peuvent en avoir trois : un pour la fureur, un pour la mort et un troisième pour l'excellence martiale.

Néanmoins, malgré le nombre de déités qui composent ce panthéon, les théologiens impériaux pensent que ces multiples divinités ne sont que des aspects différents des quatre Dieux Sombres. Ils vont jusqu'à affirmer que les héros seraient en fait des mortels ayant reçu une marque du Chaos ou ayant été transformés en démons. Il existe clairement de nombreuses similitudes entre les croyances des Norses et celles des Kurgans et autres occupants des Désolations du Chaos. Toutefois, certains Norses adorent également quelques-uns des dieux de l'Empire, comme Ulric ou Taal, ce qui ne manque pas d'engendrer de nombreuses frustrations théologiques chez les théoriciens religieux de l'Empire.

Il serait impossible de dresser une liste exhaustive des dieux norses. Chaque communauté ajoute ses propres idoles et ses héros au panthéon commun. Même les déités les plus populaires n'ont pas de représentation universelle, car les tribus du nord les adorent sous une forme beaucoup plus proche des Dieux Sombres que les tribus du sud. Néanmoins, on peut trouver quelques points communs. Tous les panthéons sont gouvernés par un roi des dieux qui est le reflet du roi de la tribu. Il s'agit le plus souvent d'un chef de guerre puissant à la bataille, mais également sage. Il est en général accompagné d'une épouse qui régente les aspects féminins de l'existence : la maison et le foyer, le mariage et la maternité. Autour de lui, un certain nombre de dieux représentent les forces élémentaires du feu, de l'eau, du vent et de la terre ; ceux-ci tendent à correspondre aux quatre dieux du Chaos et très souvent l'un d'eux est un dieu trompeur (presque toujours un avatar de Tzeentch). Les autres dieux reflètent les préoccupations particulières de la communauté. Ajoutez à cela des centaines de héros divins et de démons et vous aurez une vision à peu près exacte du panthéon typique d'une tribu.

Curieusement, si de nombreux dieux norses ressemblent beaucoup à ceux qui sont vénérés dans l'Empire, aucun Norse ne croit en Morr car l'autre vie est uniquement réservée aux guerriers les plus valeureux. Ces dieux norses sont toujours plus sauvages et plus cruels que leurs équivalents du sud. Par exemple, les Skaelings rendent hommage à une divinité démoniaque appelée Mermedus qui demeure dans les profondeurs de la mer des Griffes et que l'on pense souvent être le reflet maléfique de Manann. Ils le décrivent comme un personnage hypertrophié et morbide, bouffi et tuméfié par la noyade, au corps semé d'yeux exorbités. Ils racontent que Mermedus marche sur le fond de la mer et provoque des tempêtes pour faire sombrer les navires et noyer les marins. Afin d'apaiser ce dieu immonde, les Skaelings lui font des sacrifices humains et animaux en jetant leurs victimes par-dessus bord, les pieds lestés, de manière à distraire ce dieu et à l'empêcher de se préoccuper de leurs navires qui naviguent à la surface.

CAMPAGNES EN NORSCA

La Norsca est une contrée où l'aventure vous tend les bras. Que les joueurs désirent endosser le rôle de berserks combattant des pillards kurgans ou qu'ils préfèrent incarner des hommes venus du Vieux Monde en quête d'artefacts perdus, les terres des Norses sont idéales pour étendre encore le monde que vous propose *WJDR*. Cela tient essentiellement au fait que la Norsca reste en grande partie inexplorée ; vous pouvez ainsi l'étoffer autant ou aussi peu que vous le désirez. Au cœur des chaînes de montagnes peuvent se dissimuler les tombes mystérieuses de champions du Chaos disparus, des reliques oubliées datant de l'ère des Anciens et mille autres choses encore. Cette terre est à vous ; vous pouvez l'explorer et la peupler de la manière qui vous convient. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples, parmi tant d'autres, des aventures que vos PJ pourraient entreprendre dans ce territoire glacé.

L'exploration

Dans une campagne d'exploration, les PJ peuvent être des explorateurs norses. Une telle campagne n'est pas centrée sur la Norsca, mais elle en est le point de départ. Les PJ peuvent être des exilés, bannis de leur terre natale et en quête d'un nouveau foyer. Leurs pérégrinations peuvent les mener jusqu'à Naggaroth ou en Lustrie, pour visiter la colonie norse de Skeggi. Les PJ peuvent également partir vers le nord chercher fortune sur les innombrables champs de bataille des Désolations du Chaos.

Si les PJ viennent du Vieux Monde et de l'Empire, ils peuvent avoir entrepris leur voyage vers la Norsca dans l'intention de commercer avec les farouches Norses. Cette terre a beaucoup à offrir aux maisons marchandes de Marienburg et il y a des fortunes à gagner pour celui qui parviendra à établir un accord exclusif pour le commerce de l'ivoire, par exemple. Mais les PJ peuvent aussi simplement désirer explorer le monde qui les entoure. La Norsca leur promet des émotions fortes et des périls en abondance et elle recèle des dizaines de cavernes de glace, de cités perdues et d'autres sites plus étranges encore à visiter. Après avoir fait un peu d'exploration, les PJ pourraient se trouver pris entre deux tribus en guerre et devoir découvrir un moyen de négocier la paix ou faire en sorte que les adversaires continuent à s'entre-tuer pour les empêcher de s'en aller piller leur patrie.

Un fortin à la frontière

L'une des meilleures idées d'aventure est celle de la forteresse frontalière. Dans cette campagne, les PJ se retrouvent en garnison dans un avant-poste isolé, probablement au Kislev, et ils peuvent s'y trouver en compagnie d'impériaux et même de Norses exilés S'ils font partie des effectifs militaires, on peut leur ordonner d'aller en reconnaissance dans la région afin de surveiller les mouvements ennemis, d'attaquer des voies de ravitaillement ou de secourir une patrouille perdue. En revanche, si les PJ incarnent des Norses, ils peuvent faire partie de l'avant-garde d'une force importante en route pour piller Erengrad ou Praag. Les PJ doivent reconnaître le terrain, éviter les horreurs qui rôdent dans le Pays des Trolls et revenir faire un rapport à leurs supérieurs.

Une invasion

Même en temps de paix, les Norses sont bien connus pour leurs attaques contre les communautés côtières de l'Empire et de la Bretonnie. Les PJ peuvent être originaires de l'une de ces bourgades et s'efforcer de trouver un moyen de fédérer les villages de leur région afin de repousser les assaillants. Ils peuvent aussi trahir leurs concitoyens pour sauver leur peau. S'ils sont Norses, les PJ peuvent être chargés d'une expédition destinée à ramener de nouveaux captifs ou des fournitures vitales pour la survie de leur propre village. Ce qui commençait comme un raid semblable à tous les autres tourne mal lorsqu'ils sont victimes d'une violente tempête ou lorsque les villageois réussissent à les repousser. Les PJ parviendront-ils à se procurer les marchandises dont ils ont tant besoin pour permettre à leur village de passer un nouvel hiver ?

Une quête

La glace et la neige dissimulent beaucoup de secrets en Norsca. Qui peut vraiment savoir ce qui cache sous les glaciers ou dans les villages abandonnés qui parsèment son territoire ? On connaît mille rumeurs et légendes au sujet d'artefacts perdus en Norsca et de nombreux aristocrates financent des expéditions afin de retrouver ces trésors mythiques. Les Norses eux-mêmes ne sont pas indifférents à l'appel de l'aventure. Les marques du Chaos démontrent la faveur des dieux, c'est pourquoi de nombreux jeunes hommes et femmes se lancent dans des quêtes terrifiantes dans l'intention de démontrer leur valeur aux Dieux Sombres. Ils peuvent obtenir la gloire qu'ils recherchent en retrouvant l'épée d'un héros légendaire, par exemple.

Une opération de sauvetage

Les PJ peuvent être engagés pour retrouver la fille ou le fils perdu d'un personnage important. Il pourrait s'avérer que la nièce de l'Empereur faisait une excursion dans le nord, contre la volonté de sa famille, lorsqu'elle a été enlevée par des pillards norses au cours de la mise à sac d'un village. L'Empereur a lancé un appel à tous les braves qui seraient capables de retrouver sa parente.

Un naufrage

La navigation est périlleuse sur la mer des Griffes. Une titanesque tempête peut avoir dérouté un navire et l'avoir drossé sur la côte norse. Après avoir survécu tant bien que mal à cette épreuve, les PJ se retrouvent perdus sur une terre hostile et doivent trouver le moyen de survivre jusqu'à ce qu'un navire de passage puisse les ramener chez eux.

PERSONNAGES NORSES

Dans une campagne en Norsca, les joueurs peuvent soit incarner des citoyens impériaux perdus en terre étrangère, soit jouer des Norses. Voici quelques conseils qui vous aideront à créer un personnage originaire de ce sauvage territoire. En plus des règles applicables aux personnages Norses, vous trouverez ici des règles concernant les nains norses, en tant que race jouable. Dans le cas de groupes composés de Norses qui ne vénèrent pas ouvertement les Puissances de la Déchéance, les nains norses sont un excellent choix permettant aux joueurs d'accéder à un éventail plus diversifié de personnages.

Pour plus d'informations sur l'élaboration des personnages, ne manquez pas de consulter le **Chapitre II : Création de personnage** de *WJDR*.

Traits raciaux

Il existe deux races adaptées au sein d'une campagne norse : le nain norse et le Norse.

Les nains norses

Ce sont des personnages particulièrement bien adaptés aux campagnes qui se déroulent en Norsca ou dans les environs immédiats. Ceux que l'on rencontre à l'extérieur du pays sont pratiquement toujours des exilés (c'est-à-dire des Tueurs de trolls). Les nains sont bien connus pour leur résistance aux artifices du Chaos. Il est donc assez peu probable, quoique toujours possible, que ces nains soient des adorateurs des Dieux Sombres. Il est plus probable qu'ils vénéreront certains aspects des dieux nains ayant évolué dans une optique de glorification de la guerre, du froid et de la glace. Un personnage nain norse reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (Norsca), Langue (khazalid, norse), Métier (forgeron, maçon *ou* mineur), Résistance à l'alcool

Talents : Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Rompu au Chaos (cf. page 69), Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne

Mutations : les nains norses ont 5% de chance de démarrer le jeu avec une mutation.



Les Norses

Un personnage norse reçoit les compétences et les talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (Norsca), Langue (norse), Navigation, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Rompu au Chaos (cf. page 69), plus 1 talent déterminé aléatoirement
Mutations : les Norses ont 20% de chance de démarrer le jeu avec une mutation. Et dans ce cas, le PJ a 10% de chance d'être un ulfwerenar au lieu d'un humain (cf. encadré ci-contre pour plus de détails).
Règle optionnelle : si la campagne se déroule surtout dans l'Empire, vous pouvez remplacer l'une de vos compétences de carrière de départ par la compétence Langue (reikspiel). Vous pourrez ensuite normalement acquérir la compétence manquante en dépensant les points d'expérience gagnés en jeu et vous devrez de toute façon le faire pour terminer votre carrière de départ. Les personnages impériaux qui se joignent à une campagne où les autres PJ sont surtout des Norses peuvent utiliser cette même règle pour acquérir la compétence Langue (norse).

Les Ulfwerenars

Nul ne songerait à nier la férocité des Norses au combat, mais on murmure que certains d'entre eux seraient capables de se transformer en bêtes redoutables au plus fort de la bataille. Sous leur forme humaine, on ne peut les différencier des autres Norses, mais dans la fureur de la mêlée, ils perdent tout contrôle d'eux-mêmes et reçoivent les attributs de l'ours, du loup ou du blaireau.

Les PJ ulfwerenars sont créés comme des humains normaux, si ce n'est qu'ils entament le jeu avec 0 point de Destin. Au prix d'une action complète, ou lorsqu'ils entrent en Frénésie, ils peuvent se transformer en créature hybride et modifient leurs profils selon la mutation « garou », décrite au **Chapitre III : Le répertoire des mutations**.

Les carrières des Norses

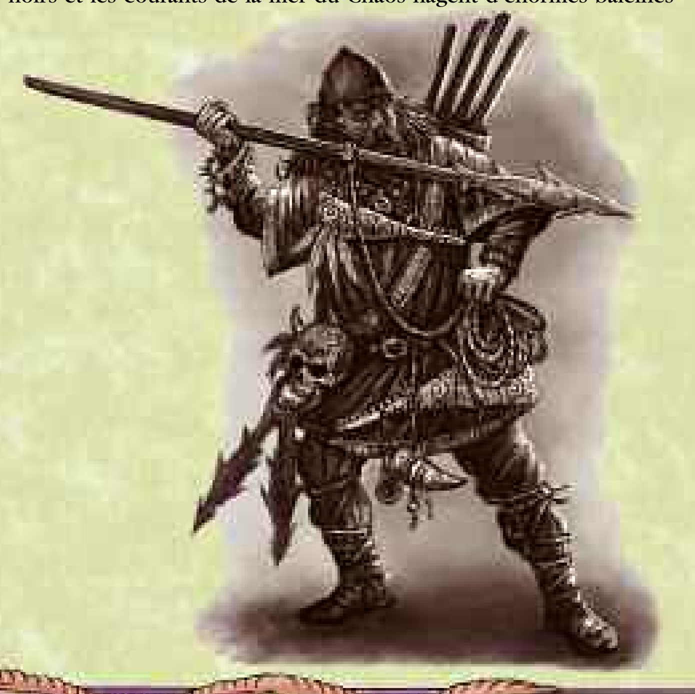
Une bonne partie des carrières présentées dans le livre de règles de *WJDR* conviennent à une campagne en Norsca. Pour des raisons évidentes, certaines ne sont pas appropriées. Celles de Noble, de Courtisan, de Collecteur de taxes et autres carrières similaires ne sont pas bien adaptées au contexte d'une telle campagne. La **Table 11–4 : carrières de départ norses** vous fournit une liste de carrières adéquates pour un personnage issu de la région. Celles qui sont signalées par une † sont décrites au **Chapitre XIII : Les esclaves des ténèbres**. Dans certains cas, vous serez obligé d'appliquer quelques modifications. Pour les compétences, remplacez toutes les Connaissances générales (Empire) et Langue (reikspiel) par leurs équivalents Connaissances générales (Norsca) et Langue (norse).

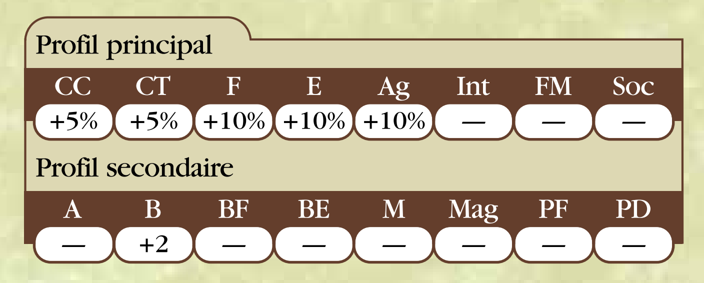
Carrières

Voici une liste de nouvelles carrières de base et avancées. Elles sont classées par ordre alphabétique.

Baleinier

La pêche à la baleine est une industrie importante en Norsca et les baleiniers y sont très respectés, même par les guerriers. Dans les flots noirs et les courants de la mer du Chaos nagent d'énormes baleines qui portent souvent des marques étranges et de curieuses marbrures colorées, car elles sont terriblement corrompues et perverties par l'énergie du Chaos. Ces léviathans peuvent faire sombrer les navires d'un coup de queue et avaler des centaines d'hommes en une seule goulée. Les baleiniers sont donc des hommes d'une trempe autrement plus énergique que les pêcheurs ordinaires.





Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+10%	+10%	+10%	—	—	—

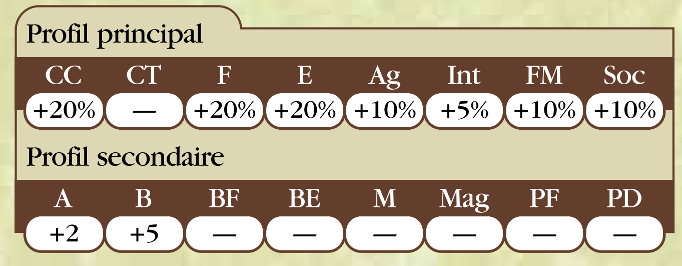
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Canotage, Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Acuité visuelle, Dur à cuire, Force accrue, Grand voyageur, Sang-froid
Dotations : dague, lanterne avec quatre pintes d'huile de baleine (2 litres environ), armure légère (veste de cuir), pipe, harpon, 1 bouteille d'alcool fort de bonne qualité
Accès : Marin, Pêcheur, Pillard,
Débouchés : Maraudeur, Métayer, Navigateur, Pillard, Vétéran

Chef de guerre

Les chefs de guerre sont des guerriers norses qui ont fait leurs preuves au cours d'innombrables batailles et à qui leur jarl et le roi confient la responsabilité de mener un détachement d'autres guerriers et de maraudeurs contre l'ennemi. Généralement, les chefs de guerre sont couverts de tatouages étranges et de scarifications rituelles et la plupart, sinon tous, arborent une ou plusieurs mutations qui démontrent aux yeux de tous qu'ils sont privilégiés par les dieux.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	—	+20%	+20%	+10%	+5%	+10%	+10%

Profil secondaire

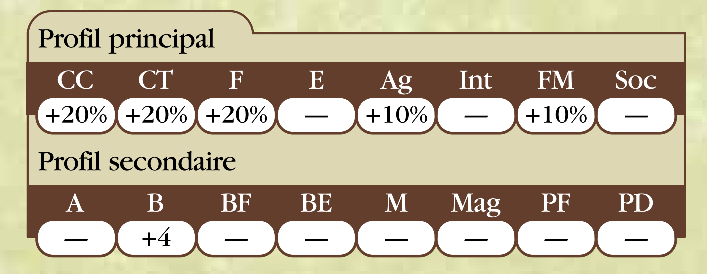
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+5	—	—	—	—	—	—



Compétences : Commandement, Esquive, Intimidation, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Coups précis, Coups puissants, Force accrue *ou* Résistance accrue, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Troublant
Dotations : arme à une main et bouclier *ou* arme à deux mains, armure moyenne (chemise de mailles, cagoule de mailles et armure de cuir complète), troupe de guerre composée de 2d10 maraudeurs
Accès : Homme lige, Maraudeur, Pillard
Débouchés : Capitaine, Champion, Guerrier du Chaos †, Vétéran

Esclavagiste

Par le passé, l'esclavage était une pratique fort courante dans le Vieux Monde. Cette pratique aussi vieille que l'humanité trouve son origine dans l'ancien empire de Khemri et elle a perduré à travers toutes les civilisations qui se sont développées et qui sont tombées en décadence au fil des siècles, jusqu'à nos jours. Mais avec notre économie en plein développement, l'esclavage est devenu difficilement applicable. Dans les contrées telles que la Bretonnie, il existe encore des serfs qui sont chargés de tous les travaux et vivent des vies à peine meilleures que celles des esclaves, mais dans l'Empire les hommes et les femmes sont les maîtres de leur propre destinée, même s'ils ne sont que des paysans. Évidemment, dans quelques recoins reculés du Vieux Monde, l'esclavage est encore florissant. L'Arabie est renommée pour ses marchés aux esclaves, tout comme Sartosa ou certains quartiers obscurs de Marienburg. Les Norses utilisent des esclaves, eux aussi, qu'il s'agisse de vaincus qui se sont rendus ou de captifs pris au cours de l'un de leurs raids. Au fil du temps, ils ont eu des contacts avec certains marchands d'esclaves parmi les moins recommandables et quelques Norses entreprenants ont décidé de se lancer dans cette profession.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+20%	—	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—



Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie, Empire *ou* Tilée), Équitation, Évaluation, Intimidation, Langue (trois au choix), Marchandage, Pistage, Torture
Talents : Code de la rue *ou* Grand voyageur, Coups assommants *ou* Maîtrise (armes paralysantes), Dur en affaires, Éloquence, Menaçant
Dotations : arme à une main, cheval et carriole, cheval avec sa selle et son harnachement, trois paires de menottes, 10 mètres de corde, 1d10 captifs
Accès : Maraudeur, Marchand, Pillard
Débouchés : Capitaine, Chef de bande, Guerrier du Chaos †, Marin

Homme lige

Un Homme lige est un guerrier faisant partie de la suite d'un jarl. Il doit vivre dans la longue maison de son jarl, partager ses repas et lui témoigner une loyauté sans faille. En échange de son allégeance, le jarl le récompense par des gratifications telles que des armes et des



éléments d'armure. Aux meilleurs d'entre eux, il confie des terres et donne un titre. La valeur de ces gratifications n'est jamais mesurée à leur prix véritable, mais plutôt par le prestige qu'elles confèrent à leur destinataire. Il est important de bien noter que ce n'est pas parce qu'il reçoit des cadeaux que l'Homme lige est un mercenaire ; ces présents sont des rétributions qui récompensent sa loyauté et son soutien inébranlable.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	—	+5%	—

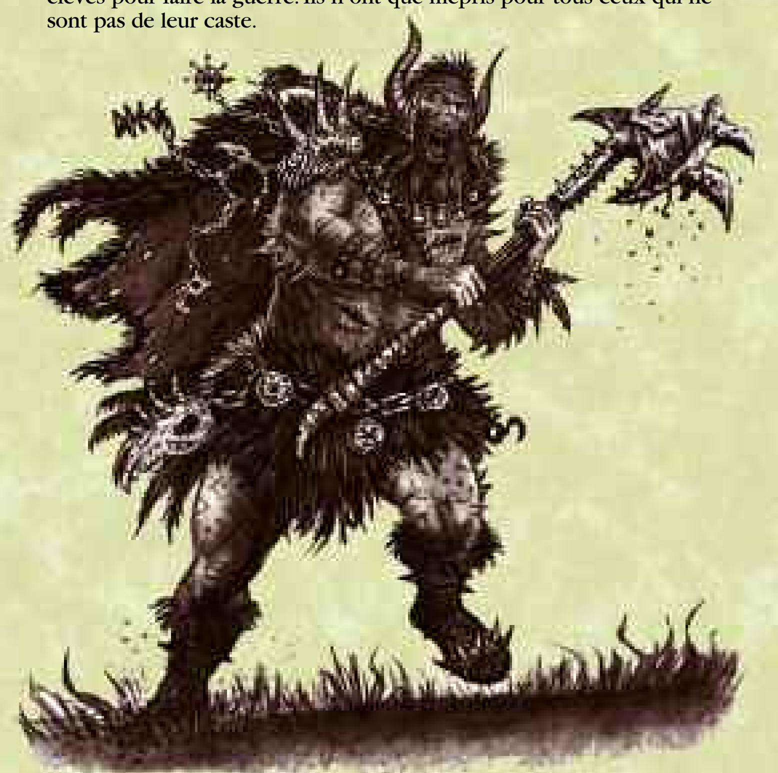
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Intimidation, Jeu, Résistance à l'alcool
Talents : Coups puissants, Intelligent *ou* Sang-froid, Maîtrise (armes lourdes) *ou* Sur ses gardes, Menaçant, Valeureux
Dotations : arme à une main et bouclier *ou* arme à deux mains, armure moyenne (armure de cuir complète et gilet de mailles), outre de bière, trois gratifications (chacune d'une valeur de 1d10/2 co)
Accès : Berserk norse, Gladiateur, Mercenaire
Débouchés : Berserk norse, Chef de guerre, Garde du corps, Maraudeur, Mercenaire, Métayer, Pillard, Scalde, Vétéran

Maraudeur

La plupart des Norses sont de farouches guerriers, experts au combat. Mais le rêve de chacun d'eux, ou presque, est d'être admis dans les rangs des plus grands guerriers du monde et de devenir des champions du Chaos, bénis par leurs dieux et portant leur marque distinctive. Jusqu'à ce qu'ils parviennent à prouver leur valeur aux Dieux Sombres, ils ne sont que de simples Maraudeurs. En général, ces derniers constituent le gros de l'effectif des hordes du Chaos. Ils se rallient en masse à la bannière de leurs champions et soutiennent toutes leurs causes, que leur motivation soit de répondre à l'appel de leur divinité ou le simple amour de la bataille. Lorsqu'ils ne sont pas incorporés dans une grande armée, ils passent leur temps à piller les villages de l'Empire (ou du Cathay, dans le cas des Maraudeurs hungs). Ce sont des guerriers nés, endurcis par les rudes conditions de vie de leur glaciale terre natale et élevés pour faire la guerre. Ils n'ont que mépris pour tous ceux qui ne sont pas de leur caste.



Note : la carrière de Maraudeur est ouverte aux Norses, aux Kurgans et aux Hungs. Ces deux derniers étant généralement des peuples de cavaliers, la carrière de Maraudeur permet aux joueurs de choisir la compétence Équitation. Pour plus de précisions sur ces peuplades, voyez le **Chapitre XII : Les hordes du Chaos**.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+5%	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

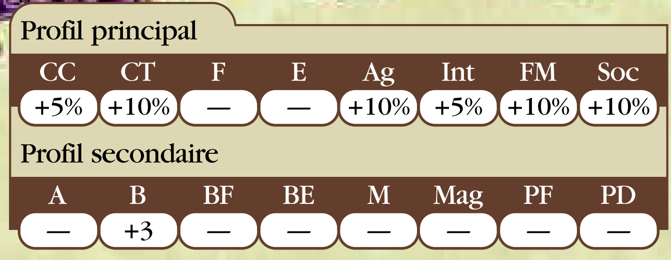
Compétences : Équitation *ou* Navigation, Fouille, Orientation, Perception, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents : Coups précis, Maîtrise (armes de cavalerie, fléaux *ou* armes lourdes), Sens de l'orientation
Dotations : dague *ou* deux javelines, fléau, arme à deux mains *ou* demi-lance, arme à une main, armure légère (casque et jambières de cuir), bouclier, tatouages
Accès* : Acolyte du Chaos (cf. **Chapitre IV : Les cultes du Chaos**), Berserk norse, Homme lige, Métayer, Pillard, Scalde
Débouchés : Chef de guerre, Esclavagiste, Guerrier du Chaos †, Mercenaire, Pillard

* Avec la permission du MJ, tous les personnages possédant au moins une mutation peuvent accéder à la carrière de Maraudeur.

Métayer

L'une des plus belles récompenses que puisse offrir un jarl à ses hommes liges et à ses loyaux paysans est une parcelle de terre. En concédant un fief à ces hommes et ces femmes, il leur accorde un statut particulier. Ceux qui n'étaient pas guerriers sont alors placés au même rang que les hommes liges. Quant à ceux qui étaient autrefois guerriers, ce fief récompense généralement de longues années de service et de loyauté. Il est assez fréquent qu'un Métayer soit promu jarl, si le roi le choisit pour cela. En attendant ce jour, ils reçoivent une terre et un certain nombre de captifs pour la travailler.





Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	+10%	+10%

Profil secondaire

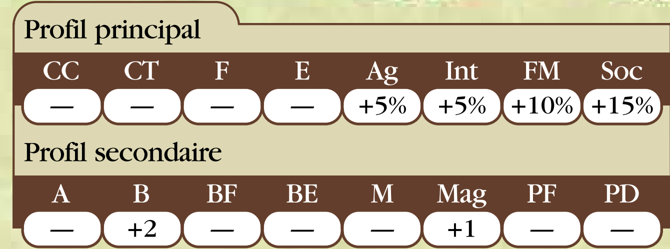
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Norsca), Évaluation, Langue (une au choix), Marchandage, Métier (un au choix), Soins des animaux
Talents : Dur en affaires, Éloquence, Intelligent, Intrigant, Sociable
Dotations : 1 longue maison avec au moins 1 acre de terre, 1d10 captifs, plusieurs têtes de bétail
Accès : Artisan, Baleinier, Bourgeois, Homme lige, Pêcheur, Scalde
Débouchés : Aubergiste, Esclavagiste, Maître-artisan, Maraudeur, Marchand

Oracle

De leur propre aveu, les Oracles sont les meilleurs spécialistes de toutes les questions relatives au monde spirituel. On peut les rencontrer sur la place du marché de n'importe quelle bourgade, claironnant leur dernière révélation à tous ceux qui veulent bien prêter l'oreille. Comme les Oracles pratiquent leur spécialité en dehors de toute légalité religieuse et qu'ils prétendent connaître les volontés des dieux, ils sont facilement la cible des persécutions des répurgateurs qui ne s'embarrassent pas à établir de distinctions entre les véritables prophètes et les charlatans. En revanche, en Norsca, les Oracles sont très respectés et font partie des membres de l'entourage d'un jarl. Ils décryptent les signes et les présages dans les entrailles de leurs victimes sacrificielles et interprètent la danse des étincelles du feu dans laquelle leur apparaissent de fugitives images des événements futurs.





Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	+5%	+5%	+10%	+15%

Profil secondaire

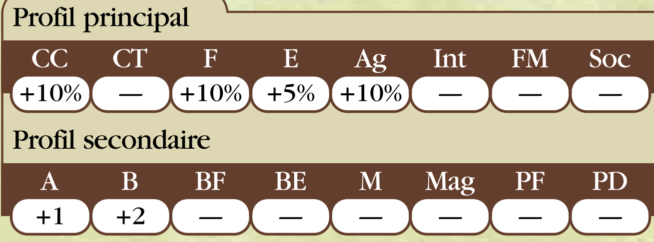
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Baratin *ou* Langage mystique (démoniaque *ou* magick), Emprise sur les animaux, Expression artistique (chiromancien) *ou* Focalisation, Perception *ou* Sens de la magie
Talents : Chance *ou* Magie commune (vulgaire), Éloquence, Magie vulgaire *ou* Sens aiguisés
Dotations : instruments de divination (dés, cartes, poulet, etc.)
Accès : Scalde, Sorcier de village
Débouchés : Agitateur, Charlatan, Envoûteur (cf. page 131 des *Royaumes de Sorcellerie*), Malédictor †, Vagabond, Vitki

Pillard

Les mers du Vieux Monde sont infestées de forbans ; certains sont humains, d'autres beaucoup moins. Les plus redoutés sont les Pillards norses, des guerriers brutaux qui ravagent les côtes à la recherche de nourriture, d'or et de captifs. Ils sont totalement sans pitié et aguerris par leurs fréquents affrontements avec les marins impériaux et les pauvres milices qui tentent de leur résister. Les Pillards sillonnent les mers afin de rapporter du butin à leurs communautés lointaines, au cœur de leurs territoires glacés Certains vendent leur âme aux Puissances de la Déchéance dans l'espoir d'attirer l'attention des dieux indifférents et d'obtenir la puissance qu'ils convoitent ardemment.





Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	+5%	+10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Canotage, Connaissances générales (Bretonnie, Empire, Lustrie, Norsca, Pays Perdu, Terres du Sud *ou* Tilée), Escalade, Esquive, Langue (bretonnien, estalien, reikspiel *ou* tiléen), Natation, Navigation, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue *ou* Dur à cuire, Coups puissants *ou* Menaçant, Grand voyageur
Dotations : arme à une main, armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, jambières de cuir, calotte de cuir et casque), bouclier, tatouages
Accès : Baleinier, Berserk norse, Chef de guerre, Homme lige, Maraudeur, Marin, Scalde
Débouchés : Chef de guerre, Esclavagiste, Matelot, Mercenaire, Navigateur, Officier en second, Vétéran

Scalde

Les Scaldes sont les gardiens de la tradition et du savoir, les mémorialistes de toutes les petites et grandes histoires des Norses. À la fois bateleurs et guerriers, ils sont tenus en haute estime pour leur sagesse et leurs connaissances. Tous les rois ont des Scaldes parmi les membres de leur suite et la plupart des jarls également. Lorsque résonne l'appel à la guerre, ils portent la bannière et marchent au combat aux côtés de leurs camarades.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	—	+5%	+10%	+5%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Norsca, Désolations du Chaos), Expression artistique (deux au choix), Langue (norse), Langue (deux aux choix) *ou* Ventriloquie, Perception
Talents : Éloquence, Imitation, Intelligent, Sociable
Dotations : arme à une main, bouclier, armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), bannière, plusieurs parchemins rappelant les grands événements historiques ayant marqué la tribu du personnage
Accès : Bateleur, Homme lige
Débouchés : Agitateur, Berserk norse, Bourgeois, Escroc, Maraudeur, Mercenaire, Métayer, Oracle, Pillard

Vitki

La plupart des lanceurs de sorts norses sont des sorciers, des envoûteurs et des thaumaturges. Tous ces mystiques doivent leurs pouvoirs aux Dieux Sombres et focalisent la *Dhar* pour atteindre leurs objectifs. Cependant, dans certaines régions de Norsca subsiste une ancienne tradition qui met un accent particulier sur la divination, l'art de guérir et celui de prophétiser. La plupart des étrangers placent les vitki sur le même plan que les démonologues les plus corrompus, mais il n'en est rien. Les vitki n'ont rien à voir avec ces serviteurs éhontés des Puissances de la Déchéance et ils utilisent leurs pouvoirs pour aider leur peuple.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+10%	+10%	+10%	+15%	+25%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Dressage, Expression artistique (conteur), Focalisation, Hypnotisme, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception, Sens de la magie, Survie
Talents : Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Méditation, Menaçant, Orateur né, Vil ensorcellement
Dotations : dague, peaux crasseuses, un sac d'entrailles
Accès : Envoûteur*, Oracle, Sorcier de village
Débouchés : Maledictor †, Thaumaturge*

* Vous trouverez la description de ces carrières à la page 131 des *Royaumes de Sorcellerie*.

Nouveau talent: Vil ensorcellement

Description : vous avez survécu aux périls de la magie vulgaire et acquis des techniques occultes poussées. Vos sorts ne se limitent plus à la Magie commune mais, comme il vous faut les découvrir par vous-même, votre progression reste plus lente que celle d'un magister. Le Vil ensorcellement vous permet d'apprendre n'importe quel sort des domaines de Science de la magie dont la difficulté n'excède pas 15, mais il vous faut pour les acquérir dépenser 200 xp pour chacun. Vous pouvez lancer ces sorts, même si vous ne disposez pas de la compétence Langage mystique, mais il vous faut alors jouer 1d10 supplémentaire lors de l'incantation. Ce dé ne s'ajoute pas au jet d'incantation, mais intervient dans le cadre de la Malédiction de Tzeentch. Une fois que vous avez acquis un Langage mystique et une Science de la magie, ce dé supplémentaire ne vous est plus imposé.

TABLE 11-3 : NOMS NORSES

1d100	Homme	Femme
01-04	Adalsteinn	Anna
05-08	Björn	Adalbjörg
09-12	Egill	Ásdís
13-16	Fálki	Ástrid
17-20	Fridrik	Audr
21-24	Hákon	Bera
25-28	Halfdane	Brynja
29-32	Hallbjörn	Drífa
33-36	Halldór	Eríka
37-40	Haraldur	Eydís
41-44	Hinrik	Finna
45-48	Hjörtur	Fridr
49-52	Hrafn	Gudlaug
53-56	Hredric	Gudrún
57-60	Hrodgar	Halga
61-64	Lárus	Hildr
65-68	Lúdvík	Hjördis
69-72	Óskar	Hygd
73-76	Ragnheidr	Lilja
77-80	Sindri	Pála
81-84	Pór	Ragnhildur
85-88	Pórír	Sigrún
89-92	Trygve	Svanhildur
93-96	Úlfir	Valdís
97-100	Vilhjájmur	Vigdís

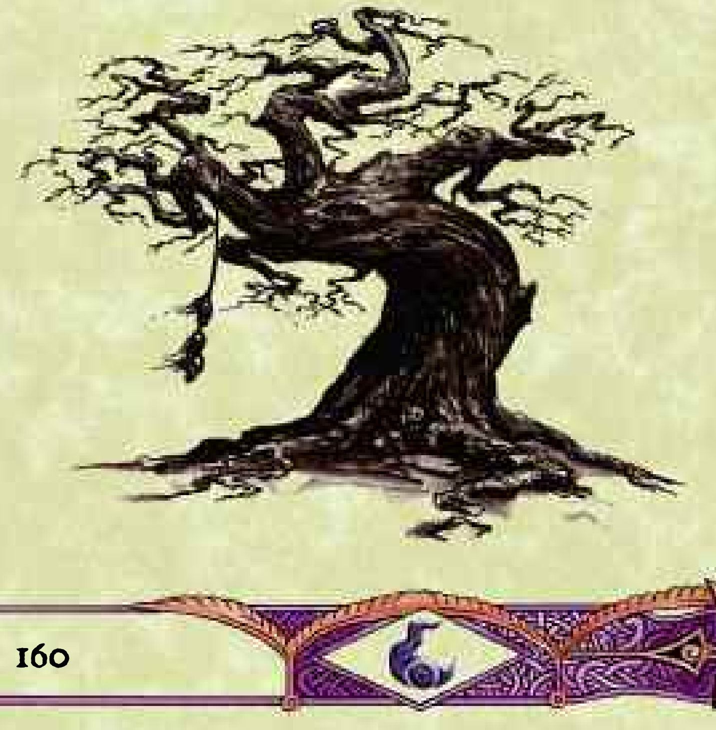


TABLE 11-4 : CARRIÈRES DE DÉPART NORSES

Carrière	Nain norse	Norse
Artisan	01-10	01-05
Baleinier	—	06-08
Bateleur	11	09-10
Berserk norse*	12-21	11-20
Bourgeois	22-25	21
Bûcheron	—	22-23
Chasseur	26-28	24-27
Combattant des tunnels	29-33	—
Garde du corps	34-38	28-29
Gladiateur	39-40	30-31
Homme lige	41-45	32-34
Hors-la-loi	46	35
Malédictor †	—	36
Maraudeur	—	37-58
Marin	47	59
Mercenaire	48-59	60-74
Milicien	60-64	—
Mineur	65-74	—
Oracle	—	75
Paysan	—	76-80
Pêcheur	—	81-90
Pillard	75	91-97
Scalde	76-79	98-99
Serviteur	80	100
Soldat	81-90	—
Tueur de trolls	91-100	—

* Vous trouverez la **carrière de Berserk norse** à la page 33 de *WJDR*. Les carrières en italiques sont décrites dans ce chapitre.

† Cette carrière est décrite au **Chapitre XIII : Les esclaves des ténèbres**.





Si les Montagnes du Bord du Monde ont été baptisées ainsi, ce n'est pas pour rien. Pour la plupart des habitants du Vieux Monde, cette chaîne de montagnes marque la frontière du monde civilisé. Ces pics servent de barrière naturelle contenant les horreurs qui vivent de l'autre côté. Mais malgré les fervents vœux de l'Empire, il y a bien un monde au-delà des montagnes. On n'y trouve pas de cités, du moins pas dans le sens où les humains l'entendent, car il n'y a là aucune nation, aucune histoire de longue date. C'est un monde hostile pour l'humanité, un endroit qui n'est sûr pour personne hormis les meilleurs guerriers et les pires des sbires du Chaos.

LES KURGANS

«Il y avait tant de carnage et de sang qu'on ne pouvait dénombrer les morts. Les Kurgans pillèrent les temples et les sanctuaires, et tuèrent les prêtres et les vierges. Ils dévastèrent tant ce pays qu'il ne s'en relèvera pas, et que rien ne sera plus jamais comme avant...»

—Marcia Naissus, «De la destruction d'une cité des Principautés Frontalières», extrait du *Liber Chaotica*

Croyances populaires

«Mieux vaut se donner la mort plutôt que de tomber aux mains des Kurgans.»

—Karl Althaus, piquier impérial

«Les Kurgans sont des géants! Ils mesurent trois mètres et sont de véritables brutes incarnant la violence à l'état brut. Ils ne sont pas humains, je le jure.»

—Gregor Romberg, marchand

«Les hordes des Kurgans sont plus nombreuses que les étoiles dans le ciel. Ils sont féroces, combattent sans honneur, et tout ce qu'ils veulent, c'est raser l'Empire jusqu'à la dernière pierre.»

—Dmitri, forgeron kislevite

De l'avis des érudits

Au nord des Montagnes des Larmes, à l'est de la Norsca et au-delà de la mer de Glace, s'étendent de grandes plaines qu'on appelle les steppes Orientales. Vides de toute forme de civilisation, elles sont composées de centaines kilomètres de prairies désertes, mouchetées çà et là d'arbres tronqués et de monolithes noirs érigés pour commémorer la mort d'un grand champion du Chaos. Les steppes Orientales sont limitées au nord par des désolations gelées et au sud par un désert immense et inhospitalier. Bien qu'elles abritent de nombreuses races et espèces vivantes, ces steppes sont surtout connues pour leurs tribus de Kurgans.

«Les Kurgans sont humains, du moins dans la mesure où ils ont quatre membres, une tête qui repose sur un cou dressé entre deux épaules et une démarche de bipèdes. Mais ils sont par ailleurs tout à fait différents des autres habitants du Vieux Monde dans leur apparence. Les Kurgans ont le teint basané, les cheveux noirs et des yeux sombres légèrement bridés. Ils sont charpentés, plus grands que les autres hommes et plus musclés aussi. Ils marchent avec grâce, reproduisant des mouvements fluides qui ne sont pas sans rappeler les félins des jungles des Terres du Sud. Même les femmes sont bien bâties et arborent une mine sévère, une attitude tout aussi menaçante.»

—Odric de Wolfenburg, historien

Les Kurgans arpentent les steppes Orientales, suivant les troupeaux et faisant la guerre aux tribus rivales. Nomades, ils utilisent de robustes petits chevaux, remarquables pour leur rapidité et leur capacité à se contenter de peu de nourriture, dont ils se servent pour chasser les bovins, les antilopes et autres animaux.

«On pense que les Kislevites sont en réalité les descendants de cette race. Des chroniques et des inscriptions antiques suggèrent que la tribu de Kislev voyagea vers le sud et vers l'ouest, fuyant peut-être quelque autre menace, tout comme nos ancêtres émigrèrent vers l'ouest par le Col du Feu Noir. L'héritage des Kurgans se manifeste encore dans le nord de Kislev, rappelant bien des coutumes et des pratiques des Dolgans et des Khazags. Les Kislevites du nord ont de fortes tendances nomades et voient leurs cousins méridionaux comme une race affaiblie, voire même souillée par la décadence de l'Empire.»

—Ansel Shopenhauer, diplomate impériale

Au-delà du bord du monde

«Les Montagnes du Bord du Monde forment une gigantesque muraille qui divise le continent en deux. Elle sépare le monde des hommes pieux et cultivés de la sauvagerie éhontée des barbares. Les versants orientaux de ces antiques montagnes sont grêlés et usés, érodés et balayés par les vents incessants qui portent ici la poussière et le sable des proches et désertes Terres Sombres. La roche brute dévale vers une plaine désolée de rocaille et de terre desséchée, où toute vie a depuis longtemps été empoisonnée par les éructations ardentes et enfumées des volcans qui cernent cet effroyable paysage.

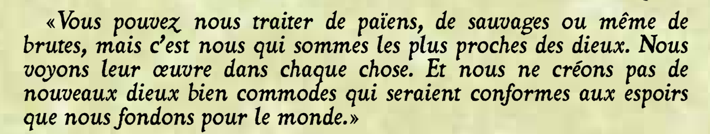
Au nord s'étendent les steppes Orientales, une vaste bande de plaines désertes couverte de hautes herbes et d'arbres hirsutes. Là, les nuages noirs des Terres Sombres cèdent la place au dôme de la terre, écrasant tous ceux qu'il couvre de son étendue de néant. Plus loin au nord, les steppes deviennent la Terre des Ombres, une région décrépite touchée par l'influence corruptrice du Chaos. Ces terres qui croulent sous le fardeau de l'Umbra abritent d'innombrables hordes d'hommes-bêtes. Dans ces plaines rôdent des humains mutants et des monstres si abominables qu'ils défient toute description, n'étant parfois guère plus que des masses de chair frémissante pourvues d'obscènes gueules et d'innombrables yeux.

Les Désolations du Chaos, ainsi qu'on les appelle, jouxtent toutes les autres terres, et leurs habitants sont contraints par les pouvoirs omniprésents des Dieux Sombres à répandre douleur et souffrance en tout autre lieu qu'ils touchent. Vers l'est, le légendaire Cathay s'élève dans toute son antique gloire, ses guerriers protégeant la Grande Muraille érigée pour freiner la marée de monstres qui déferlent à un rythme de plus en plus effréné. Les choses ne vont guère mieux dans l'ouest. En effet, là, les exilés d'Ulthuan, les elfes noirs, observent les tourbillonnantes énergies du grand Œil du Chaos qui s'ouvre et se ferme, engendrant d'innombrables horreurs dont la seule vue vous ronge l'esprit. Bien qu'ils disposent de leurs propres défenses, les elfes noirs doivent constamment lever leurs armées maléfiques pour tenir bon face à la marée infinie de maraudeurs du Chaos et de démons qui n'ont de cesse d'étendre l'influence de leurs maîtres capricieux vers le sud, jusqu'à ce que le monde tout entier s'effondre sous le poids de sa propre corruption.

Aussi, telle est la question qui se pose: qui ose occuper ces étendues dépourvues de routes? Quel genre de peuple vit sous le poids insupportable de l'Umbra? Il semble que la réponse réside dans l'humanité. Même aux confins de l'Empire, des hommes et des femmes entendent l'appel et renoncent à leur existence pour chercher gloire et puissance en embrassant les inconnaissables mystères du Chaos. Ces perfides guerriers et sorciers s'aventurent sur des terres ignobles, opposées aux principes de la vie elle-même, endossant la puissance du Chaos pour assouvir leurs désirs mesquins. Si les bons citoyens de l'Empire, éduqués depuis le berceau à dénoncer les ténèbres, peuvent céder aux attraits des choses interdites, il ne faut pas s'étonner que des mortels chez lesquels ces inhibitions ne sont pas enracinées succombent si aisément aux tentations du mal.

En vérité, dans les steppes Orientales, les mers de désert et le reste du monde, il a toujours existé des tribus de sauvages qui suivent les troupeaux dans leur transhumance. Ces primitifs n'ont aucune conception du bien et du mal, pas plus qu'ils ne saisissent les dangers du Chaos, et ils n'ont sans doute pas entendu parler de l'homme-dieu Sigmar. Au lieu de cela, ils adorent les forces primitives de la nature et voient des esprits en toute chose. Les dieux blasphématoires du nord sont leurs maîtres, pervertissant et déformant leurs corps, les trompant pour leur faire croire que les faiblesses de leur chair sont en réalité des dons, des présents des Dieux Sombres en personne. Aussi, quand les démons font résonner les trompettes de la guerre, ce sont ces violentes tribus qui répondent à l'appel. Prompts à servir, elles se joignent à de vastes hordes qui suivent les champions du Chaos, pensant qu'il est de leur devoir – leur obligation, et même leur seul but en ce monde – de répandre la guerre dans les pays voisins. On ne peut raisonner avec de tels individus. Ce sont les esclaves des ténèbres, des créatures sans âme qui ne valent guère mieux que les hommes-bêtes qui rôdent dans les sombres forêts de l'Empire. À eux seuls, ils sont une véritable force de la nature.»

—Kristoff, érudit impérial de Talabheim



Aux dires des intéressés

«Vous pouvez nous traiter de païens, de sauvages ou même de brutes, mais c'est nous qui sommes les plus proches des dieux. Nous voyons leur œuvre dans chaque chose. Et nous ne créons pas de nouveaux dieux bien commodes qui seraient conformes aux espoirs que nous fondons pour le monde.»

—Alakreiz, maraudeur kurgan

«Pourquoi pillons-nous vos terres? Parce que les dieux l'ont voulu.»

—Zar Seizask, chef kurgan

«Nous sommes les prophètes, nous sommes les serviteurs, nous sommes les guerriers de Tchar, et nous vous anéantirons.»

—Zar Uzelek, chef yusak

Société



«Là où il n'y a pas la guerre, il n'y a rien.»

—Zar Uzelek, chef yusak

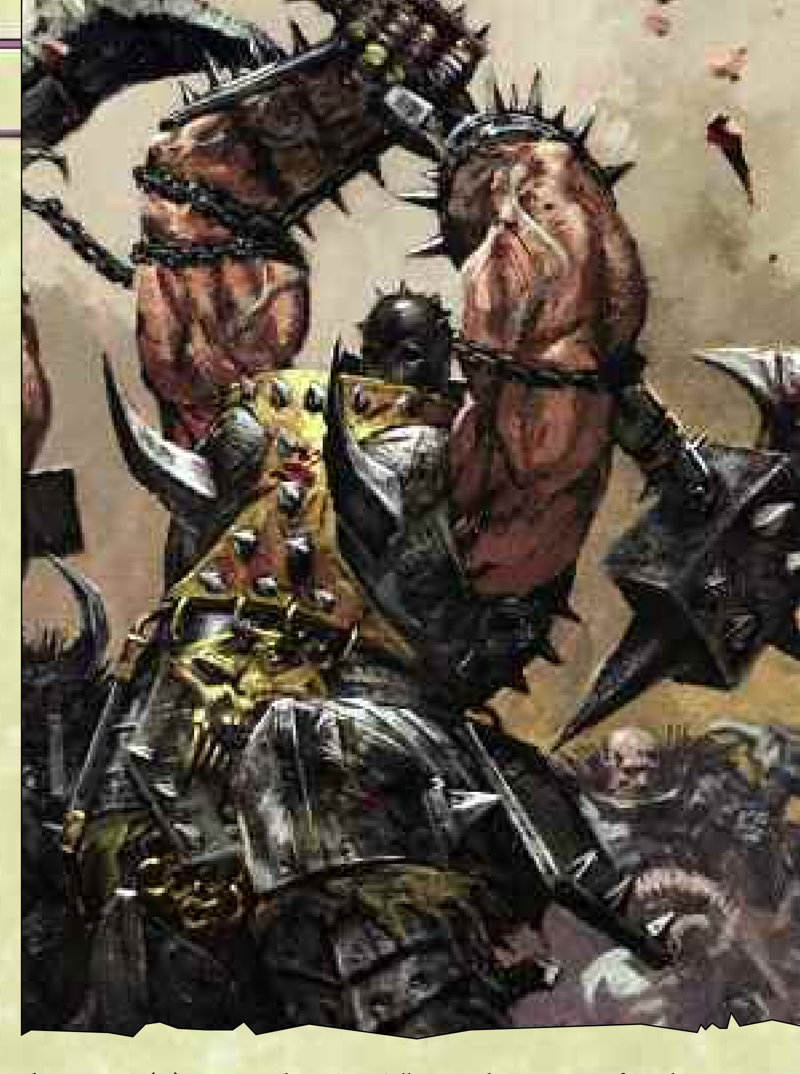
Les Kurgans sont des nomades. Ils parcourent les steppes Orientales en suivant les troupeaux pour se nourrir. Ils ne connaissent pas le concept de sédentarisation, car le monde change sans cesse. Ainsi, ils sont heureux d'errer et de vivre des ressources de leur pays. Beaucoup d'habitants du Vieux Monde commettent l'erreur de mettre tous les Kurgans dans le même sac, cette confusion étant facile puisque les barbares se déplacent constamment. En réalité, ceux qu'on appelle les Kurgans sont un ensemble de tribus indépendantes qui n'obéissent à aucun chef commun et n'ont pas de concept de nation. Ils se font la guerre entre eux et aux étrangers, se combattant si violemment qu'ils frisent parfois l'extinction, tout comme lorsqu'ils viennent piller Kislev, la Norsca et l'Empire. Bien qu'il existe d'innombrables tribus, on compte parmi les plus célèbres les Kvelligs, les Gharhars, les Tahmaks, les Hastlings, les Tokmars, les Yusaks, les Khazags, les Avags, les Dolgans et les terribles Kuls.

Valeurs

Dans le Vieux Monde, on a beaucoup de mal à appréhender la nature exacte des Kurgans. Certains pensent qu'il s'agit d'une race de mutants, plus proches des hommes-bêtes que des humains. D'autres imaginent que ce sont des surhommes, puisqu'ils sont tous immenses, musclés et guerriers. D'autres encore, et en particulier ceux qui ont survécu à un de leurs raids, prétendent qu'ils n'ont rien d'humain, mais que ce sont des démons prisonniers dans des corps d'hommes.

La réponse est simple. La réputation des Kurgans naît dans la bouche des malheureux qui rencontrent les guerriers venus des steppes Orientales pour prendre des esclaves et détruire le travail des peuples civilisés. Comme les habitants du Vieux Monde les voient systématiquement en qualité d'antagonistes, ils pensent que leur race tout entière n'est composée que de brutes belliqueuses ivres de rapines et de pillages.

En réalité, la culture des Kurgans est aussi riche et complexe que n'importe quelle autre. C'est un peuple profondément spirituel, qui voit en toute chose l'œuvre de ses dieux, depuis les murmures du vent jusqu'à l'herbe qui ploie dans la steppe. Leurs dieux sont dynamiques, des êtres qui entretiennent le monde dans son état naturel, un état de changement et de flux perpétuel. Chaque chose est sur le point d'en devenir une autre. Par conséquent, les mutations ne sont pas des catastrophes, mais plutôt des évolutions de la volonté divine qui se manifestent dans la chair. Quand la forme d'un mortel bénéficie d'un changement, on dit qu'il a reçu la faveur d'un dieu tribal et il reçoit un statut particulier. Pour précipiter ces changements, bien des Kurgans nouent des liens autour de la tête de leurs enfants afin qu'elle croisse de manière étrange, allongée et difforme. Comme le corps est l'expression physique de la volonté divine, les Kurgans mettent un accent particulier sur la force et la maîtrise de la forme physique.



Une culture de guerriers

Bien qu'il existe des différences entre chaque tribu, en particulier au niveau des dieux qu'elles servent, toutes prisent la force plus que n'importe quelle autre vertu. C'est un peuple de guerriers endurcis. Le courage, le talent et la force physique sont les caractéristiques qu'ils honorent. Le plus puissant guerrier de la tribu est le zar : c'est ainsi qu'ils nomment leurs chefs. L'intéressé doit son statut à sa puissance, à la faveur de son divin maître et à la loyauté de ses guerriers, qu'il gagne en leur offrant des présents en échange de leurs services. Les cicatrices faciales sont le signe le plus évident de l'efficacité du zar, car chaque fois qu'il remporte une bataille, le chaman (un sorcier du Chaos) lui pratique une incision sur la joue.

Après le zar, on trouve ses intrépides et féroces guerriers qui ne vivent que pour la guerre. Après chaque bataille, le zar partage le butin entre ses guerriers, et ceux qui sont dans ses bonnes grâces reçoivent les plus belles récompenses. L'or, l'argent et les autres métaux précieux sont fondus pour en faire des brassards. Celui qui en porte le plus est le Kurgan qui a remporté le plus de victoires, et il est très respecté et craint du reste de la tribu.

Quand ils ne font pas la guerre, les guerriers servent la tribu en chassant. Ils s'élancent à cheval dans les steppes pour en rapporter des antilopes et des buffles qui nourriront le reste de la tribu. C'est aussi une occasion pour un guerrier de prouver sa valeur à ses pairs, et il arrive fréquemment qu'ils rapportent des enfants du Chaos ou d'autres créatures pour faire de grands festins. Non seulement ces efforts nourrissent la tribu, mais ils permettent aux guerriers de ne pas se rouiller jusqu'à ce que sonne l'heure de la bataille.

Esclaves

Les Kurgans sont des esclavagistes notoires. Une partie de leur butin est composée des survivants sur le visage desquels ils tatouent la marque d'un zar précis. L'encre utilisée comprend presque toujours une certaine quantité de malepierre pour déclencher le processus de mutation et annihiler toute allégeance antérieure de l'esclave.

Les esclaves sont considérés comme des investissements. Le zar doit les nourrir et les vêtir, et il est tenu de les garder en bonne santé pour qu'ils le servent. En échange de ses efforts, ils sont censés se battre. Les tribus rivales font s'affronter leurs esclaves au sein de cercles. Comme elles les prennent dans les mêmes régions, il n'est que trop fréquent de voir d'anciens camarades s'affronter à mort lors de combats sanglants. Ceux qui remportent ces épreuves se voient accorder le plus de liberté et le plus haut statut, et ceux qui accumulent les succès peuvent un jour s'affranchir et devenir membres à part entière de la tribu, allant même jusqu'à détrôner le zar lui-même.

Chamans

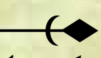
Comme les dieux sont très actifs dans la vie du peuple kurgan, leurs serviteurs exercent une incroyable influence sur la tribu. Les chamans se mettent au service des seigneurs de la guerre qui ont eu le plus de succès au combat, ce qui constitue une sorte de « mariage » avec le zar. S'attacher les services de l'un de ces sorciers est un signe important de la faveur des dieux. Les chamans mènent les rituels, lancent des sorts et utilisent leur immonde sorcellerie pour aider les guerriers dans leurs expéditions contre l'Empire tant détesté. Les tribus de Kurgans vouées au Seigneur des Crânes n'ont que faire de la magie, et par conséquent, ils tuent ces sorciers partout où ils en trouvent.

Femmes

Les femmes occupent une place étrange au sein des tribus kurganes. Parmi ce peuple, le concept de mariage n'existe pas : seule compte la reproduction. Une femme choisit ses mâles en fonction de leur renommée et de leurs prouesses au combat. Celles qui donnent des fils aux grands guerriers se voient accorder une place spéciale au sein de la tribu, tandis que celles qui se contentent des hommes faibles et malheureux au combat sont méprisées jusqu'à ce que leurs fils fassent leurs preuves.

Bien que les hommes fournissent beaucoup de nourriture, les femmes font également la cueillette dans les steppes. Elles passent chaque journée à ramasser du grain qu'elles moudront pour en faire de la farine et d'autres formes de nourriture issues de la flore des pays qu'elles traversent. À la fin de la journée, les femmes jettent des graines pour reconstituer les réserves qu'elles ont épuisées et s'en servir lors de leur prochain passage.

La religion des Kurgans



« Tels les êtres immondes qu'ils sont, ils se prosternent devant les ennemis de l'humanité. »

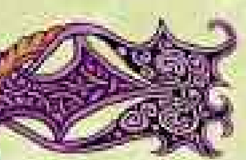
—Reiholt von Krishoff, lancier

Les Kurgans vénèrent les Puissances de la Déchéance et voient ces dieux comme des aspects de la nature. Un éclair sera la manifestation de la volonté de Tchar, le Maître du Changement, tandis qu'une épidémie représentera la bénédiction de Nieglen, Père de la Peste. Chaque roche, chaque plante, et jusqu'aux nuages qui flottent dans les cieux, détiennent les secrets des dieux.

Aucune des Puissances de la Corruption n'a plus d'ascendant que les autres. Une tribu précise peut soutenir un dieu, voire deux d'entre eux. Certaines tribus les vénèrent tous les quatre et en ajoutent d'autres à leur panthéon. En règle générale, les Kurgans connaissent les Sombres Puissances sous les noms de Khorne, Loesh (Slaanesh), Nieglen (Nurgle) et Tchar (Tzeentch).

Les Kurgans et la guerre

Pour les Kurgans, la guerre est un devoir sacré, car c'est elle qui provoque le plus grand des changements : la mort. Les expéditions sont des opportunités de pillage permettant de progresser dans la hiérarchie de la tribu ou même d'obtenir la faveur des Dieux Sombres. Plus à l'ouest, les Kuls, les Dolgans et les Hastlings harcèlent régulièrement Kislev, chargeant leurs pillards de franchir les cols d'altitude pour dévaster les *stanista* éparpillées dans l'ombre des montagnes. Les



autres tribus se battent en permanence entre elles, chacune enlevant des femmes et volant des provisions jusqu'à ce qu'une autre tribu lui rende la pareille. Même si les pillages représentent une part importante de la vie des Kurgans, beaucoup lancent des expéditions dans les Désolations du Chaos afin d'aller y chercher de la viande ou de prouver leur valeur à leurs maîtres infernaux.

Le fait de mener une vie de combats permanents rend ces gens particulièrement robustes et dangereux. La guerre est la clef de voûte de leurs croyances et ils voient la mort au combat comme l'expression ultime de la gloire divine. Quand les armées du Chaos se rassemblent dans le nord, les tribus de Kurgans répondent à l'appel. Elles abandonnent leurs transhumances pour prendre les armes aux côtés des hordes de démons et de mutants et rejoindre leur croisade visant à raser le Vieux Monde. Cette volonté n'est pas simplement issue de leur sens du devoir vis-à-vis des Dieux Sombres, mais vient aussi du fait que ces guerres sont avantageuses. La destruction d'une cité ennemie permet aux Kurgans d'accéder à plus de ressources et de limiter leur propre population. Et quand le vent de la guerre retombe, les Kurgans sont prompts à se séparer de la horde pour s'installer dans leur nouveau foyer.

On ne peut pas leur reprocher de ne pas être méticuleux dans l'éradication de leurs ennemis. Ils massacrent quiconque a la mauvaise idée de se mettre en travers de leur chemin et poursuivent ceux qui s'enfuient jusqu'aux confins de la terre. Pour tous les survivants – ceux qui ne succombent pas à leurs blessures – commence une vie d'esclavage et de souffrance.

À la fin de chaque bataille, les Kurgans partagent le butin et entassent leurs victimes sur de grands bûchers qui brûlent des jours durant. Quand les flammes s'éteignent, ils chargent leurs esclaves de récupérer les crânes dont ils font des tas. Le Kurgan qui a le plus de crânes et qui les empile le plus vite se voit accorder un insigne honneur : une cicatrice sur la joue pour marquer sa victoire.

TABLE 12-1: CARACTÉRISTIQUES DES KURGANS

Caractéristique	Kurgan
Capacité de Combat (CC)	20+2d10
Capacité de Tir (CT)	20+2d10
Force (F)	25+2d10
Endurance (E)	25+2d10
Agilité (Ag)	20+2d10
Intelligence (Int)	15+2d10
Force Mentale (FM)	20+2d10
Sociabilité (Soc)	15+2d10
Attaques (A)	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10. 1-3 : 11 ; 4-6 : 12 ; 7-9 : 13 ; 10 : 14
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance
Mouvement (M)	4
Magie (Mag)	0
Points de Folie (PF)	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10. 1-7 : 0 ; 8-10 : 1

TABLE 12-2: CARRIÈRES DES KURGANS

1d100	Carrière
01-10	Berserk*
11-20	Chasseur
21-33	Coupe-jarret
34-37	Éclaireur
38-39	Envoûteur
40-49	Gladiateur
50	Hors-la-loi
51-90	Maraudeur
91-100	Mercenaire

* Cf. carrière de Berserk norse, page 33 de *WJDR*.

Personnages kurgans



Les Kurgans constituent un peuple puissant qui n'a aucun intérêt à traiter avec les étrangers, à part pour les massacrer. Par conséquent, un Kurgan n'entreprendra jamais une carrière d'aventurier aux côtés d'Impériaux, à moins qu'il n'en choisisse lui-même les conditions, ce qui signifie que ses compagnons seront ses esclaves. Dans certaines campagnes, les Kurgans peuvent faire des personnages joueurs intéressants, mais seulement lors d'aventures où tous les PJ sont des serviteurs des Puissances de la Corruption. Dans ce cas, les PJ s'efforceront sans doute de devenir des champions du Chaos, lors d'aventures impliquant de fréquentes attaques contre Kislev et l'Empire, des conflits entre tribus ou des quêtes dans les Désolations du Chaos.

Traits raciaux

Un personnage kurgan gagne les compétences et talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (Désolations du Chaos *ou* steppes Orientales), Équitation, Langue (Kurgan), Survie

Talents : Dur à cuire, Guerrier né, Résistance accrue, Rompu au Chaos (cf. page 69)

Mutations : un personnage kurgan a 25% de chances de commencer le jeu avec une mutation. Si tel est le cas, lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations** et modifiez son profil en conséquence.

Dotations : les personnages kurgans commencent le jeu avec une arme à une main, une armure légère (veste de cuir), un cheval avec selle et harnais, des fontes de selle, une sacoche contenant de la viande séchée, une outre d'eau et une tente.

Carrières des Kurgans

Les Kurgans sont presque toujours des Maraudeurs projetant de devenir Champions du Chaos. Pour les personnages joueurs, lancez les dés sur la **Table 12–2 : carrières des Kurgans**.

Exemple de groupe de pillards kurgans

Les Kurgans combattent à cheval, disposant de montures trapues et robustes, à la rapidité et à l'endurance remarquables. Ils débutent généralement le combat en utilisant des tactiques d'attaques éclair, criblant leurs adversaires de flèches. Une fois que ceux-ci sont affaiblis, ils les attaquent en masse, massacrant tout ce qui se dresse en travers de leur chemin.

Cette bande de pillards comprend un champion de Tchar en herbe, 6 maraudeurs et 10 chiens du Chaos. Reportez-vous au **Chapitre VII : Les bêtes du Chaos** pour le profil de ces derniers.

~ ASPIRANT CHAMPION DE TCHAR ~

Race : humain (Kurgan)
Carrière : Aspirant champion (ex-Chevalier du Chaos, ex-Guerrier du Chaos, ex-Maraudeur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	38%	56%	63%	46%	30%	59%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	21	5	6	4	0	5	1

Compétences : Commandement +10%, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances générales (Désolations du Chaos, Norsca), Équitation +10%, Esquive, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre, kurgan, norse, reikspiel), Orientation, Perception +10%, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des anomaux, Survie

Talents : Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Élu du Chaos (cf. page 176), Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, fléaux), Menaçant, Résistance accrue, Rompu au Chaos (cf. page 69), Sang-froid, Sens de l'orientation

Règles spéciales :

- *Mutations du Chaos* : aspect bestial, pigmentation étrange (têtes bleues), têtes multiples (2)
- *Récompenses du Chaos* : armure du Chaos, don de Tchar
- *Don de Tchar* : Duplication extatique (cf. page 188 pour plus de détails)

Armure : armure lourde (armure du Chaos)

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : fléau d'armes, arme à une main (épée), deux javelines, bouclier

Dotations : tatouages, cheval de guerre

~ Maraudeur Kurgan ~

Race : humain (Kurgan)
Carrière : Maraudeur

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	28%	41%	48%	34%	21%	38%	19%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	2	0

Compétences : Connaissances générales (Désolations du Chaos), Équitation, Fouille, Langue (kurgan), Orientation, Perception, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des animaux, Survie

Talents : Coups précis, Dur à cuire, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie), Résistance accrue, Rompu au Chaos (cf. page 69), Sens de l'orientation

Règles spéciales :

- *Mutations du Chaos* : deux de ces maraudeurs ont des mutations. L'un a une pigmentation étrange (corps entier, violet), et l'autre une queue préhensile.

Armure : armure légère (casque et jambières de cuir)

Points d'Armure : tête 3, bras 0, corps 0, jambes 1

Armes : arme à une main (épée), deux javelines, bouclier

Dotations : tatouages, cheval de guerre

Les autres peuples du Chaos

Les Kurgans sont souvent considérés comme les plus importants des serviteurs du Chaos, car ils sont les plus nombreux et les plus désireux de se vouer corps et âme aux Dieux Sombres. Les contacts réguliers avec ces peuples chaotiques permettent aux Impériaux et aux Kislevites de grappiller quelques informations sur leurs voisins belliqueux, et plus les habitants du Vieux Monde en savent, plus ils réalisent que les Kurgans ne sont pas seuls.

Les Hungs

« Parole de Hung. »

— Promesse sans valeur

Croyances populaires

« Les hordes mal dégrossies des Hungs représentent tout ce que je déteste chez les humains. Ils puent, sont stupides et cèdent trop aisément à la corruption du Chaos. »

— Shazamel, sorcière elfe

« Ne faites jamais confiance à un Hung. Les tuer et les dévorer, d'accord, leur faire confiance : jamais. »

— Azeekel, maraudeur kurgan

« Kurgans, mauvais. Mais Hungs, saletés. »

— Gorg, philosophe ogre

« Assurément, nous entretenons des relations commerciales avec les Hungs. Il est dans notre intérêt de commercer avec tous les peuples du toit du monde. Si j'admets sans mal que je ne tournerais jamais le dos à un Hung, je suis plus que ravi d'accepter ses esclaves. »

— Zygrad, sorcier nain du Chaos

De l'avis des érudits

« Les tribus de Kurgans ne sont pas seules dans les Désolations du Chaos. Bien au-delà des steppes Orientales se trouve un peuple de nomades et de vagabonds connus sous le nom de Hungs. Heureusement, ils parviennent rarement jusqu'au Vieux Monde, se contentant de se lancer contre la Grande Muraille du Cathay ou d'affronter les Druchii de Naggaroth. Bien qu'ils se tiennent à l'écart des affaires de l'Empire, les Hungs constituent un peuple cruel, et il leur est déjà arrivé de sortir de leur pays lointain pour prêter main-forte aux armées du Chaos. »

— Soren Fitzgerald, professeur d'histoire à l'université de Nuln

« Les Hungs sont humains, bien que comme d'autres qui vivent près de l'Umbra, ils soient souvent infestés de mutations. Courtauds et trapus, dotés d'un cou épais et d'un visage large, ce sont des créatures hideuses, que leurs coutumes d'automutilation enlaidissent encore. Dès la naissance, les mères cruelles pratiquent de profondes entailles dans les joues des enfants afin que lorsqu'ils deviennent des hommes, leur pilosité faciale soit striée d'horribles cicatrices, ce qui les fait ressembler à des eunuques imberbes. Ces sauvages ne prennent jamais de bain et leur puanteur est repoussante, couverts qu'ils sont de leurs propres excréments et de crasse, à l'image des bêtes sauvages. »

— Gregor de Marienburg, marchand et explorateur

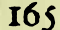
Aux dires des intéressés

« Nous faire marché, d'accord ? »
« Tu nous donnes or et femmes, nous pas attaquer. »
« Tu donnes pas assez or et femmes, alors nous attaquer. »
« Nous attaquer de toute façon. »
« Nous faire marché, d'accord ? »

— Négociations chez les Hungs

La vérité

De l'autre côté du monde, il existe d'autres humains qui servent les Dieux Sombres. Séparés des Kurgans par le Grand Désert, ils sont souvent parqués dans les régions situées au nord du Cathay ou sur le pont de terre des extrémités septentrionales du Vieux Monde. Comme les Kurgans des steppes Orientales, les Hungs pillent leurs voisins, montant des assauts contre les fabuleuses cités du Cathay ou les sinistres villes des elfes noirs. Ils sont presque constamment en guerre. La raison en est simple : ils pensent que le but de leur



Les Tongs

Les Kurgans et les Hungs ne sont que deux exemples de peuples sauvages qui vivent dans les Désolations du Chaos. Il existe de nombreuses tribus, insignifiantes d'un point de vue individuel, mais qui une fois rassemblées constituent une formidable force. Parmi eux, il en est qui instillent la peur même dans le cœur de ces serviteurs du Chaos qui dominent les Désolations. Les plus remarquables sont les Tongs.

Il y a des siècles, une grande armée de guerriers émergea des lointaines terres de l'est. Ils se frayèrent un chemin sanglant dans le pays, détruisant toutes les tribus qui se mettaient en travers de leur route. Même les Kurgans ne purent leur résister. Ceux qui essayèrent furent entièrement annihilés. Ces pillards étaient les Tongs. Leur succès reposait sur leur mépris absolu de leur propre sécurité. Ils se jetaient sur les lances et les épées de leurs ennemis pour se frayer un chemin dans leurs rangs. Si on les désarmait, ils déchiquetaient leurs adversaires à mains nues. Ils se taillèrent une route au milieu des hordes kurganes, une par une, et un jour, inexplicablement, ils s'arrêtèrent et repartirent par où ils étaient venus.

Les Tongs avaient disparu et les tribus des steppes Orientales pouvaient recouvrer leurs forces. Tandis qu'Asavar Kul battait ses rivaux et gagnait la *Couronne de Domination* de Be'lakor, les Tongs préparèrent une nouvelle offensive, descendant de nouveau de leurs lointains pays. Les hordes du Chaos déferlèrent depuis les Désolations du Chaos et envahirent Kislev, comme le rapportent des dizaines d'histoires sur la Grande Guerre contre le Chaos, mais les ravageurs venus de l'est marchaient sur leurs traces. Heureusement, les Tongs ne se joignirent jamais au reste des hordes. Au lieu de cela, leur armée se tourna vers le sud pour massacrer les tribus de nomades humains. Quand ils en eurent terminé, ils balayèrent les meutes de hobgobelins les unes après les autres, incendiant et massacrant tout sur leur passage. La horde se déchaîna pendant cinq ans, en quête des plus grandes tribus pour les réduire à néant. Une fois leur soif de sang étanchée, les Tongs s'en retournèrent invaincus vers le nord, pour disparaître dans les profondeurs des Désolations du Chaos.

Depuis la Grande Guerre, les Tongs n'ont jamais refait surface sous forme de horde. De temps en temps, une petite troupe apparaît, se joignant à une Incursion, mais heureusement, jamais en effectifs aussi importants qu'il y a des siècles. Ces guerriers sont si rares que nul n'est vraiment sûr de savoir à quoi ils ressemblent, excepté qu'ils comptent parmi les tribus du nord les plus hideuses et infestées de mutations.

existence est de se battre, de faire la guerre et de tuer. En se battant entre eux, contre les Kurgans et contre d'autres, ils se couvrent de gloire et honorent leurs dieux.

À l'instar des Kurgans, les Hungs sont des nomades, mais au lieu de monter à cheval, ils utilisent de robustes poneys appréciés pour leur endurance et leurs facultés de survie sous les rudes climats de leurs terrains de chasse. Ces gens vivent en selle et certains disent même qu'ils y naissent. Chaque membre de la tribu porte sur sa robuste monture une tente de laine crasseuse et tout ce dont il a besoin pour survivre. Les Hungs voient tous les membres de leur tribu comme leurs égaux et ne font aucune distinction entre hommes et femmes. Il existe bien des tribus plus modestes comme les Yin, les Chi-An, les Tu-Ka, les Mungs, les Aghols, les Wei-Tu, les Man-Chu, les redoutables Wo et les Kujs, mais toutes font partie des Hungs.

Bien qu'ils prêtent allégeance à la tribu dans son ensemble, les Hungs ne respectent aucune promesse, aucun pacte. Ils sont célèbres pour leur traîtrise et leur empressement à s'entre-tuer ou à massacrer ceux qu'ils croisent. C'est un peuple malin, qui use de ruse dans ses relations avec autrui et qui est prompt à trahir. Par exemple, les Hungs peuvent encercler une ville et promettre de la laisser en paix si les habitants leur livrent leurs filles. Une fois que la ville a cédé à leur chantage, ils en massacrent la population et incendient tous les bâtiments, simplement parce qu'ils en ont le pouvoir.

Ils aiment énormément le luxe et volent les objets en or, les soieries et même les tapis tape-à-l'œil, qu'ils arborent fièrement dès qu'ils montent le camp. Malgré tous ces faux-semblants, ils ne connaissent rien à la civilisation et sont de vrais rustauds. En réalité, ce ne sont guère plus que de simples chasseurs-cueilleurs, la chasse étant la clef de voûte de leur culture. Ils voient dans chaque expédition l'occasion de prouver leur force et leur courage, et ils arpentent donc les sinistres régions des Désolations du Chaos en quête de dangereuses créatures mutantes, pour les tuer et les dévorer.

Il y a une chose que les Hungs prisent plus que les trésors : leurs chiens de chasse. Ils utilisent une race de chiens méchants, tellement maltraités et affamés qu'on reconnaît à peine qu'il s'agit de chiens. Leur cruauté imprègne ces animaux stupides d'une certaine loyauté, si bien qu'ils se précipitent au combat aux côtés de leurs maîtres, déchiquetant férocement leurs adversaires. Les Hungs réservent le même traitement à leurs montures, qu'ils nourrissent d'un mélange de grain et de sang humain pour les rendre féroces et imprévisibles.

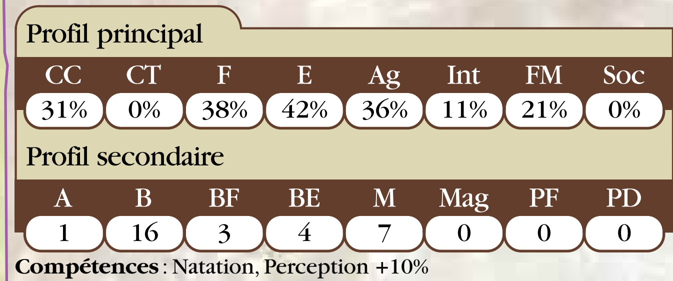
Le territoire des Hungs ne produit pas grand-chose en matière de nourriture, et leur régime peut donc prendre un caractère macabre. Ils dévorent avec empressement gibier et poisson, mais quand la chasse est maigre, ils se nourrissent de rats, d'insectes et même des poux dont ils sont infestés. Certains témoins affirment avoir vu ces sauvages consommer le placenta des juments qui mettent bas. Et sans cela, ils boivent le sang de leurs montures et se tournent même vers le cannibalisme si nécessaire.

On peut penser que les Hungs préféreraient quitter leur pays étant donné ces conditions de vie, et c'est ce qu'ils font, mais uniquement lors de leurs raids. Ils restent sur leur territoire de chasse car ils pensent que les dieux y habitent toute chose. Quand frappe la foudre, ils voient l'image du Dieu du Sang. Dans leurs propres déjections, ils voient le Seigneur de la Déchéance. Par conséquent, ils ne bâtissent ni temple ni autel, mais érigent des monolithes comme les Kurgans. Au lieu de cela, ces déments honorent leurs dieux en priant de grossières idoles, ou les remercient lors des repas en frottant leur viande et leurs bouillons sur la robe de leurs montures.

Très récemment, bien des Hungs sont tombés sous la coupe de Morathi, la Matriarche Suprême elfe noire, mère du Roi Sorcier Malékith. Pour revigorer le culte de Slaanesh au sein de son peuple, elle et un cercle d'adeptes sont partis vers le nord pour s'emparer des Hungs par la force dans le but d'accomplir ses sinistres desseins. Maintes tribus l'ont rejointe et suivie vers le sud en Lustrie, mais dans quel but ? Nul ne peut le dire.

Poneys de guerre

C'est grâce à un régime et à des techniques d'élevage particuliers que les poneys des Hungs sont des animaux brutaux, rapides et féroces. Ils sont pourvus d'une robe épaisse destinée à les protéger du vent mordant qui souffle depuis les Désolations du Chaos, et ce sont des animaux robustes, capables de subsister même quand la nourriture est rare.



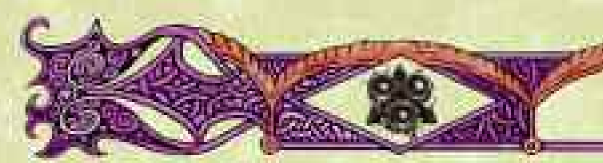
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	0%	38%	42%	36%	11%	21%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	4	7	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Course à pied, Dur à cuire, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : morsure (BF–1)
Perspective d'Éradication : Facile



Personnages hungs

Même dans les campagnes qui mettent en scène des personnages joueurs au service des dieux du Chaos, les Hungs n'ont pas leur place. Leur trait de caractère essentiel est la trahison. Toutefois, si ce genre d'aventure vous intéresse, les Hungs sont identiques aux Kurgans en matière de règles.

Les Damnés

Quand le Seigneur des Ombres descendit sur Mordheim, sa présence attira les plus méprisables individus de l'Empire, prêts à sacrifier leur âme si on leur promettait un véritable pouvoir. En se mettant au service des Puissances de la Corruption, ces individus furent dépossédés de leur âme et devinrent des créatures bien différentes, plus sombres et sinistres. Ils devinrent des Damnés. Une fois possédés de la sorte, ils gagnèrent un incroyable pouvoir alimenté par les énergies démoniaques qui les parcouraient, mais leur santé mentale fut annihilée quand ils sentirent leur âme dévorée vive par la présence délétère qui s'y était insinuée. Curieusement, les démons n'y restèrent pas et abandonnèrent ces êtres à leur état de coquilles vides et démentes, habitées par le seul désir de tuer.

Cette terrible méthode permettant de créer des Damnés a survécu au fil des siècles, perpétuée par les peuples sauvages de Norsca et des steppes Orientales. Au cours d'un rituel pervers, ils emprisonnent le mortel au sein d'un cercle d'invocation où la victime sert d'hôte à un démon. Une fois le rituel terminé, au lieu de faire intervenir le démon en chair et en os, celui-ci se manifeste à l'intérieur du mortel.

Les Damnés ressemblent à des humains ordinaires, mais à bien observer leurs yeux dilatés et à écouter le torrent de blasphèmes qui s'écoule de leur bouche, aucun doute ne subsiste quant à leur nature. Les plus anciens sont à peine reconnaissables: leur corps est couturé de cicatrices et défiguré par les terribles énergies des démons les ayant possédés. Il est intéressant de noter que le démon ne reste jamais assez longtemps pour faire muter son hôte, mais uniquement pour le rendre fou. La plupart des Damnés ressemblent à des guerriers sauvages et indomptés, maculés de sang, de terre et d'excréments, portant des armes abîmées et se vêtant d'immondes peaux (parfois humaines) et d'armures rouillées. Certains portent un masque et une armure démoniaque qui leur rappellent leurs maîtres bien-aimés.

Devenir un Damné

Les Damnés n'abritent plus en eux l'essence de démons, mais ils sont profondément marqués par cette expérience. Les Hungs et les Kurgans soumettent régulièrement leurs prisonniers à de terrifiants rituels au cours desquels ils les font habiter par des démons, les laissant accomplir leur sinistre œuvre sous leur forme mortelle juste assez longtemps pour y détruire jusqu'au moindre vestige de bien. Une fois que le démon a fait son travail, ils le bannissent et accueillent le tout nouveau Damné dans leurs rangs.

Ceux qui deviennent Damnés sont changés à tout jamais, dépouillés de toute trace de leur humanité. Ce sont des créatures sauvages et folles, conservant leur forme humaine, mais pourvues d'un esprit complètement inhumain. Si un personnage est soumis à une telle forme de possession, il doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) chaque jour sous peine de gagner 1 point de Folie. Tous les deux jours, il doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'obtenir une mutation. Quand la victime arrive à six mutations, elle devient automatiquement un enfant du Chaos. Mais si elle arrive à 6 points de Folie, le démon l'abandonne. Une fois libérée de l'esprit possesseur, la victime gagne le talent Sans peur et modifie les caractéristiques de son profil principal comme suit:

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
–10%	–20%	+10%	+20%	—	–20%	+20%	–10%

Nains du Chaos

«Voici ce que j'ai à dire, et je ne m'étendrai pas plus sur le sujet. Ces soi-disant nains du Chaos sont des traîtres. Ils ont trahi notre peuple et notre culture. Ce sont des morts qui ne le savent pas encore, mais ma hache les mettra bientôt au courant.»

—Korbad Hachesombre, explorateur nain

Croyances populaires

«Les nains sont déjà assez pénibles comme ça, mais si on y ajoute l'influence du Chaos, vous n'avez pas idée à quel point ils deviennent insupportables.»

—Lonolor, émissaire elfe

«Les nains du Chaos sont une grande honte pour notre peuple. Les signes étaient là, sous nos yeux, et nous les avons ignorés. Nous sommes tous le peuple de Grungni, n'est-ce pas? Notre aveuglement a suscité la création d'une abomination dans l'est, une abomination que nous ferions mieux de détruire.»

—Hagrag, maître des runes nain

«Les nains des Terres Sombres sont de bons alliés. Ils forgent des épées, des armures et des armes. Ils ne demandent que des esclaves. Nous avons beaucoup d'esclaves.»

—Dreezen Perce-cœur, champion de Khorne kurgan

De l'avis des érudits

«La vérité sur les nains du Chaos est enfouie sous les mensonges et les faux-fuyants, car ils sont la grande honte des nains. Demandez à n'importe quel nain: il niera farouchement leur existence. Mais mis à part ces protestations, les rumeurs qui parlent des grandes fonderies des Terres Sombres, d'horribles taureaux centauroïdes et d'immenses chaudrons remplis de métal en fusion où sont jetées les victimes sacrificielles offertes aux Dieux Sombres sonnent trop vrai pour n'être que le résultat de spéculations oiseuses.»

—Otto Bloch, professeur honoraire de l'université de Nuln

Aux dires des intéressés

«Vous pouvez bien nous maudire, nous mépriser ou nier notre existence: peu nous chaut. Il en est ainsi depuis des siècles. Si vous ne nous aviez pas abandonnés, notre grande famille n'aurait pas été séparée. Grâce à votre couardise, nous sommes forts et puissants, et nous voyons des vérités qui sont cachées depuis longtemps aux yeux des nains.»

—Gakroth, hiérogrammate nain du Chaos

«Nous faisons ce qui est nécessaire pour survivre. Nous avons fait bien des concessions, et nous nous sommes joints aux peaux-vertes, mais en tant que maîtres et non en tant qu'esclaves. Naturellement, nos valeurs n'auraient jamais été compromises sans la trahison du passé.»

—Zhorgrath, ingénieur nain du Chaos

La vérité

De nombreux récits traitent de la création de cette race. La plupart sont contradictoires et d'autres ne sont que des mensonges. Mais une version semble se détacher du lot. Selon cette légende en particulier, peu après la Grande Catastrophe, le Vieux Monde était imprégné de magie, et de cette énergie incontrôlée naquirent les démons et d'autres viles créations des Royaumes du Chaos. Les hauts elfes d'Ulthuan tentèrent vaillamment de réprimer et de contenir ces énergies, mais le mal était fait, et le monde changé à jamais. Après la catastrophe, les nains s'essayèrent à la magie malgré leur inaptitude naturelle à maîtriser les Vents. Au lieu de tenter de lancer des sorts à la manière des magiciens elfes, ils essayèrent de les enfermer dans des symboles appelés runes. Deux écoles s'affrontèrent immédiatement.



Un groupe pensait que cette voie menait à la destruction, et l'autre convoitait le pouvoir qu'elle promettait. Le mécontentement grondait et les esprits s'échauffèrent, mais malgré leurs différends, tous appartenaient au même peuple, lié par un héritage commun.

Pour apaiser les tensions, les nains qui voulaient repousser les limites de la toute nouvelle magie des runes s'en furent vers le nord, cherchant de nouveaux gisements d'or, de joyaux et d'autres métaux précieux, tandis que les autres restaient sur place pour continuer avec plus de précautions. Ces explorateurs comptaient certains des plus talentueux forgerons de tous les royaumes des nains, et ils voyagèrent en direction du nord jusqu'à ce qu'un jour, ils passent de l'autre côté des montagnes et aperçoivent une terre balafrée et jonchée de morceaux d'obsidienne, de minerai de fer et autres. Il était évident pour tous que ce lieu recélait quelque mal puissant et ancien, et beaucoup rebroussèrent donc chemin, continuant vers le nord. Certains restèrent toutefois, séduits par la richesse que leur promettait cette région décrépite. Ils baptisèrent ce nouveau pays Zorn Uzkul, le Pays du Grand Crâne, et ils s'en emparèrent, bâtissant une grande forteresse appelée Karak Vlag (la forteresse Isolée) pour le protéger.

Au fil des ans, les nains envoyèrent des éclaireurs sur ces terres infestées de peaux-vertes, en direction des Montagnes des Larmes pour en explorer les pics ardents. En chemin, ils trouvèrent des armes brisées, de vieilles machines de guerre et de gros morceaux d'obsidienne, sans parler des rochers qui étincelaient en raison des veines d'or qu'ils renfermaient. Quand ils arrivèrent dans ces montagnes lointaines, ils découvrirent qu'elles étaient riches en pierres et en métaux précieux. Ils bâtirent un fort dans la plaine de Zharr, ainsi nommée par leurs soins, et chargèrent des expéditions d'exploiter les gisements de minerai. Malgré le paysage désolé et les émanations toxiques issues des sinistres pics, il semblait que les nains aient eu raison de venir ici, car leur butin était incroyable. Bientôt, Karak Vlag fut connu dans tous les royaumes des nains pour sa richesse et ses prouesses en matière d'ingénierie.

Toutefois, un désastre les attendait. Le Grand Œil du Chaos s'ouvrit et répandit sa marée de ténèbres dans le sud. Et au premier rang chevauchaient les Tongs, les plus vils des maraudeurs du Chaos. Les nains s'enfuirent dans leurs redoutes et leurs forteresses, et ils envoyèrent des appels à l'aide à leurs congénères des forts du sud, mais nul ne vint à leur secours. Bientôt, les ténèbres descendirent sur eux, les coupant totalement du monde. Seuls et risquant l'extinction, les maîtres des runes nains affirmèrent qu'ils avaient peut-être une solution. En utilisant les techniques magiques qu'ils prétendaient avoir maîtrisées en étudiant l'obsidienne imperméable à la magie, ils lancèrent un appel au secours dans le néant. Cette fois, on leur répondit, mais à quel prix ! Les nains n'avaient pas le temps de discuter, car les Tongs étaient à leurs portes, et ils acceptèrent hâtivement de payer. C'est alors, selon les dires des nains du Chaos, que Hashut, le Père des Ténèbres, sauva ses nouveaux enfants et les écarta vivement du danger. Quand les autres nains arrivèrent dans le nord au milieu des hordes du Chaos, ils ne trouvèrent aucune trace de Karak Vlag. La forteresse tout entière avait disparu, comme si elle n'avait jamais existé.

Affaiblis, les nains survécurent mais ils avaient changé, l'esprit et l'âme altérés par cette expérience. Comme ils l'avaient promis, les maîtres des runes devinrent le nouveau clergé de leur peuple, leurs prêtres-sorciers, et ils prirent bientôt le contrôle de leur nouvelle société, dominant les autres nains grâce à la puissance que leur conférait la magie. Leur premier acte fut un édit ordonnant la construction de la grande cité de Zharr-Naggrund, la cité du Feu et de l'Affliction. En son centre, ils projetèrent de bâtir une immense tour d'obsidienne en forme de ziggourat, au sommet de laquelle ils érigeraient un grand autel en l'honneur de Hashut.

Toutefois, les nains du Chaos – car c'est ce qu'ils étaient devenus – réalisèrent qu'ils étaient trop peu nombreux pour bâtir tout ce que Hashut exigeait. En premier lieu, ils réduisirent en esclavage les peaux-vertes autochtones, mais celles-ci s'avérèrent peu fiables et dangereuses. Aussi, les hiérogrammates nains du Chaos pratiquèrent-ils des expériences sur leurs esclaves peaux-vertes, engendrant ainsi une nouvelle race d'orques fiables, qu'ils appelèrent les orques noirs, mais eux aussi étaient trop volontaires et indépendants. Quand les orques noirs se rebellèrent, ce n'est que grâce à l'aide des hobgobelins que les nains du Chaos ne furent pas totalement exterminés. Ainsi, s'allièrent-ils à contrecœur aux tribus locales de hobgobelins pour servir leur cause. Mais même avec cette main-d'œuvre supplémentaire, les nains du Chaos étaient incapables de terminer leur construction sans l'aide d'esclaves. Ils chargèrent les hobgobelins de mener des raids sur la route de l'Argent, pour rapporter des provisions et des victimes à Zharr-Naggrund. Mais même cela ne suffisait pas. C'est ainsi que les nains du Chaos commencèrent à commercer avec les humains sauvages du nord, une relation qui perdure aujourd'hui encore. En échange d'esclaves, les nains du Chaos suent toujours à la forge pour engendrer de nouvelles et horribles créations pour leurs alliés humains. Les armures du Chaos, les armes magiques et les terribles machines de guerre sont acheminées depuis les Terres Sombres jusque dans les mains d'impatients guerriers du Chaos. Pendant ce temps, les forges des nains du Chaos répandent sur le pays une fumée épaisse et toxique issue des flammes de leurs chaudrons. Seuls les hurlements de terreur et de douleur de ceux qui sont condamnés à un cruel destin dans leurs forges couvrent le tintement de leurs marteaux. Le bâtiment tout entier tremble de leur labeur incessant et résonne des cris des esclaves jetés dans des chaudrons pleins de fer en fusion, sacrifices offerts pour apaiser leur dieu affamé.

La magie des nains du Chaos

Pour simplifier, et jusqu'à ce que les nains du Chaos et les Terres Sombres aient été étudiés plus en détail, vous pouvez utiliser cette liste de sorts pour la magie des nains du Chaos : *boule de feu, cautérisation, cœur ardent, conflagration fatale, couronne de feu, explosion flamboyante, faveur du Chaos, main de la destruction, souffle de feu* et *vision d'horreur*. Ces sorts sont tirés du **Domaine du Feu** et du **Domaine du Chaos** (cf. pages 152 et 160 de *WJDR*).

Personnages nains du Chaos

Les nains du Chaos ressemblent beaucoup à leurs cousins ordinaires, mais leur esprit et leur âme ont été corrompus par le mal. Ils ont mêlé l'ingéniosité de la technologie naine à une terrible magie noire,

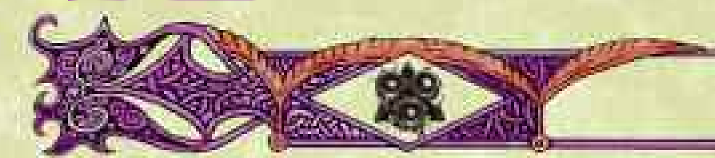



Table 12-3 : Carrières des nains du Chaos

1d100	Carrière
01-08	Artisan
09-15	Bourgeois
16-21	Combattant des tunnels
22-27	Esclavagiste
28-33	Garde du corps
34-38	Geôlier
39-44	Gladiateur
45-49	Hiérogrammate
50-56	Ingénieur du Chaos
57-76	Maraudeur
77-88	Mercenaire
89-94	Mineur
95-100	Soldat

engendrant de perverses créations qui sont des créatures plus que des machines. Rares dans le Vieux Monde, les nains du Chaos n'ont été que récemment aperçus sur le champ de bataille, lors de la Tempête du Chaos, dirigeant les armes vivantes qu'on appelle les canons apocalypse. La plupart du temps, ces nains corrompus demeurent dans les Terres Sombres, loin des cousins avec lesquels ils se sont brouillés, et n'en sortent que pour acheter de nouveaux esclaves aux Kurgans ou aux Hungs. Vous pouvez créer un personnage nain du Chaos avec la permission de votre MJ. Utilisez le nain standard présenté dans *WJDR* pour générer ses caractéristiques.

Traits raciaux

Un personnage nain du Chaos gagne les compétences et talents suivants :

Compétence : Connaissances générales (nains), Connaissances générales (Terres Sombres), Fouille, Langue (khazalid), Métier (arquebusier)
Talents : Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Mutations : il y a 25% de chances pour qu'un personnage nain du Chaos commence le jeu avec une mutation. Si tel est le cas, lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations** de ce livre et modifiez son profil en conséquence.
Dotations : les personnages nains du Chaos commencent le jeu avec une arme à une main, une armure légère (casque, veste de cuir) et 1d10 co.

Carrières des nains du Chaos

Les nains du Chaos peuvent être Sorciers du Chaos (cf. pages 176 à 179). Pour les personnages joueurs, lancez les dés sur la **Table 12–3 : carrières des nains du Chaos**.

Hiérogrammates nains du Chaos

À la tête des nains du Chaos, on trouve les cruels hiérogrammates, mi-magiciens, mi-prêtres. Leur terrifiant pouvoir est tel que le pays tout entier retient son souffle lorsqu'ils mettent en œuvre leur magie. Toutefois, les nains ne sont pas faits pour la magie, et ceux-ci payent leurs talents au prix fort. Tous les Hiérogrammates nains du Chaos subissent la Malédiction de la Pierre. Ils sont condamnés à se transformer un jour ou l'autre en statues de pierre. Cela commence toujours par les pieds pour se répandre lentement dans le reste du corps jusqu'à ce qu'ils soient entièrement pétrifiés. Ces reliques sont alors placées sur la route qui mène au cœur noir de ce pays, servant d'avertissements à ceux qui osent pénétrer dans le domaine des nains du Chaos.

Table 12-4 : Peau de pierre

Valeur de Magie	Points d'Armure par zone
1	Jambes 1
2	Jambes 2, corps 1
3	Jambes 3, corps 2, bras 1
4	Jambes 4, corps 3, bras 2, tête 1

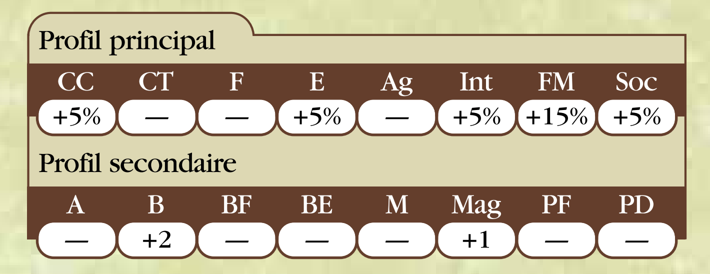
La Malédiction de la Pierre

À chaque fois qu'un nain du Chaos augmente sa valeur de Magie, il réduit sa valeur de Mouvement d'autant. Par conséquent, un nain du Chaos ayant 2 en Magie réduit sa valeur de Mouvement de -2. Si la valeur de Mouvement du nain tombe à 0, il est complètement transformé en pierre. Toutefois, la transformation graduelle en pierre semble avoir des avantages. Les nains du Chaos bénéficient d'une certaine protection, indiquée sur la **Table 12–4 : peau de pierre**.

Hiérogrammate

Les Hiérogrammates des Terres Sombres sont à la fois prêtres et magiciens, et occupent une place de choix au sein de la société des nains du Chaos, même s'ils ne pratiquent pas la Magie noire depuis longtemps. La plupart des Hiérogrammates de bas étage travaillent dans les forges auprès des Ingénieurs du Chaos, mêlant de la chair démoniaque à leurs machines pour créer d'incroyables armes de guerre.

~ Hiérogrammate ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	—	+5%	—	+5%	+15%	+5%

Profil secondaire

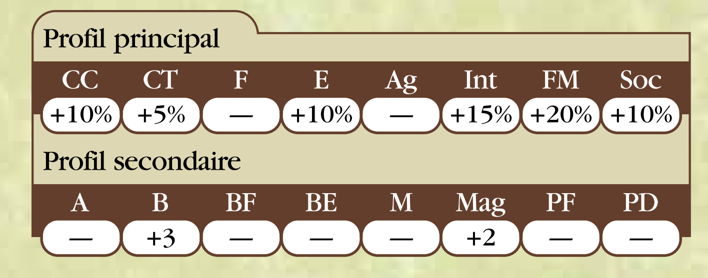
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (théologie), Focalisation, Fouille, Langage mystique (démoniaque), Langage mystique (magick), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Magie commune (Chaos), Résistance accrue
Dotations : arme à une main, robe
Accès : aucun
Débouchés : Champion hiérogrammate

Champion hiérogrammate

Les Hiérogrammates qui maîtrisent les principaux préceptes de Hashut grimpent dans la hiérarchie pour devenir enseignants et diriger les armées sur le champ de bataille. Bien des Champions hiérogrammates mènent des détachements de nains du Chaos armés de tromblons, utilisant leur puissance magique pour balayer leurs ennemis et rassembler des esclaves destinés aux chaudrons.

~ Champion hiérogrammate ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	—	+10%	—	+15%	+20%	+10%

Profil secondaire

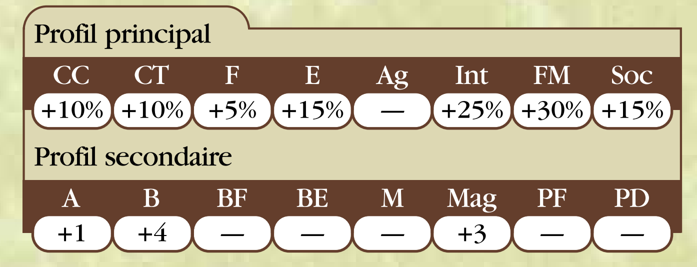
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (Terres Sombres), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Sens de la magie
Talents : Éloquence, Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Méditation *ou* Projectile puissant, Sombre savoir (nains du Chaos)*
Dotations : arme à une main, livre impie de Hashut, robe confortable, accessoires de calligraphie
Accès : Hiérogrammate
Débouchés : Maître hiérogrammate
* Cf. encart **La magie des nains du Chaos** pour plus de détails.

Maître hiérogrammate

Les Maîtres hiérogrammates des Terres Sombres comptent parmi les plus conspués et détestés de tous les nains du Chaos. Maîtres de centaines d'esclaves, envoyant des armées à la mort et régnant sur toute chose sur laquelle se posent leurs yeux, ils dirigent les leurs juchés sur des destriers du Chaos. Les seuls nains du Chaos qui peuvent les commander sont les Seigneurs hiérogrammates qui règnent sur cet empire blasphématoire.

~ MAÎTRE HIÉROGRAMMATE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+15%	—	+25%	+30%	+15%

Profil secondaire

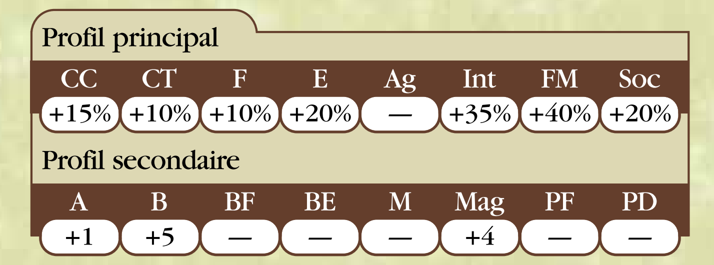
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Intimidation, Lire/écrire, Sens de la magie, Langage mystique (démoniaque), Langue (trois au choix)
Talents : Intelligent, Magie mineure (deux au choix), Menaçant, Sociable
Dotations : arme à une main de bonne qualité, livre impie de Hashut, un objet magique, beaux atours (robe), accessoires de calligraphie
Accès : Champion hiérogrammate
Débouchés : Seigneur hiérogrammate

Seigneur hiérogrammate

Les Seigneurs hiérogrammates nains du Chaos sont non seulement plus puissants que la plupart des magisters de l'Empire, ils sont également redoutables au combat. Ce sont ces tyrans qui règnent sur les Terres Sombres. Leurs ordres sont sans appel, et tous tremblent devant leur puissance. Leur corruption est telle que même les champions du Chaos s'inclinent devant eux. Heureusement, peu de nains du Chaos atteignent les cimes du pouvoir car presque tous se transforment en pierre avant.

~ SEIGNEUR HIÉROGRAMMATE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+10%	+20%	—	+35%	+40%	+20%

Profil secondaire

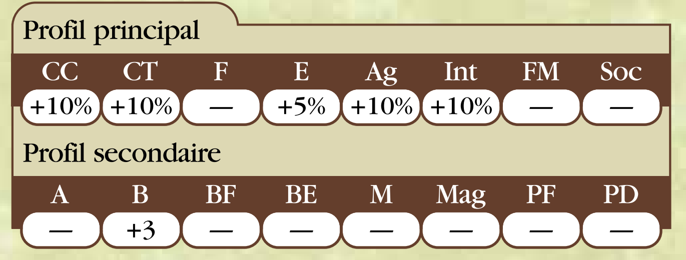
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	+4	—	—

Compétences : Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (trois au choix), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (quatre au choix), Lire/écrire, Sens de la magie
Talents : Dur à cuire, Force accrue, Guerrier né
Dotations : arme à une main de qualité exceptionnelle, livre impie de Hashut, trois objets magiques, beaux atours (robe), accessoires de calligraphie
Accès : Maître hiérogrammate
Débouchés : aucun

Ingénieurs du Chaos

Les maîtres artisans, ces individus capables de transformer le minerai brut pour donner vie à leurs visions maléfiques, suent sang et eau dans les grandes cités-fonderies. Contrairement aux skavens du clan Skryre, les Ingénieurs du Chaos n'utilisent pas la malepierre pour créer leurs machines de guerre, mais plutôt l'essence même de la magie. C'est de leur sinistre imagination qu'est né le canon apocalypse, sans parler des autres machines que les hordes du Chaos emploient lors de leurs perverses croisades contre l'Empire. Quand ils ne travaillent pas pendant des décennies à l'élaboration d'un nouvel objet, les Ingénieurs du Chaos épaulent leurs armes et rejoignent les rangs des armées de nains du Chaos pour décimer tous ceux qui leur résistent.

~ INGÉNIEUR DU CHAOS ~



Profil principal

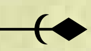
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	+5%	+10%	+10%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (deux au choix), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Métier (arquebusier), Perception
Talents : Maître artilleur, Maîtrise (armes mécaniques *ou* armes à poudre)
Dotations : tromblon, arme à une main, armure moyenne (armure de mailles complète), accessoires d'ingénieur, six pointes
Accès : Artisan
Débouchés : Contrebandier, Maître-artisan, Maître de guilde, Maraudeur

Les elfes noirs



« Y a-t-il des elfes du Chaos? Non. Il n'y a que les Druchii, les elfes noirs, ces renégats d'Ulthuan. Bien que certains se prosternent devant le serpent, dans l'ensemble, leur culture tout entière ne semble exister que pour servir Khaine, le Seigneur du Sang et du Meurtre. On dirait Khorne? Peut-être. Mais les furies n'ont rien de maraudeurs du Chaos. »

—Korbad Hachesombre, explorateur nain

Croyances populaires

« Ce sont des maraudeurs sans âme, qui sont dupes de leur propre corruption. Ne voient-ils pas quelle folie habite le Roi Sorcier? Leur nature même est un blasphème contre le riche héritage de notre culture. Mon cœur saigne pour eux, même quand je suis forcé de les tuer. »

—Indronlil Heaumebrillant, guerrier fantôme

« Ne faites jamais confiance à un elfe, c'est ce que je dis toujours. Noir, blanc, haut ou à plumes, ça n'a pas d'importance. C'est du pareil au même pour moi. »

—Elanlik Zakakragellason, nain tueur de géants

« Il y a cinq ans, la Bouche de Tchar a eu une vision qui lui révélait toute la gloire et le butin à gagner en traversant la grande mer. Le



chaman pressa le jarl de rassembler une armée et de lever les voiles pour cette terre lointaine. Il n'eut aucun mal à trouver des guerriers, car tous savaient qu'un tel voyage couvrirait notre tribu de bienfaits. Et c'est ainsi que nous grimpâmes à bord de notre élégant vaisseau et que nous nous lançâmes dans les eaux tourbillonnantes de la mer du Chaos. Nous vîmes bien des choses étranges, nous combattîmes de terrifiants monstres et nous survécûmes pour prouver à tous notre valeur. Mais nous n'atteignîmes jamais ce glorieux champ de bataille, et jamais nous ne vîmes ces rivages lointains. Au lieu de cela, nous rencontrâmes la mort qui chevauchait un vaisseau de fer noir fendant les flots à une effroyable vitesse. L'Arche, ainsi que nous finirions par nous aussi l'appeler, était pleine d'habiles guerriers, tout de noir vêtus, porteurs d'épées cruelles et de puissants arcs. Et bien que l'Arche ridiculisât par sa taille notre propre navire, nous crûmes qu'il y aurait de la gloire à l'attaquer. Quels fous nous étions alors! L'Arche nous écrasa et les Druchii abattirent de leurs traits les guerriers qui s'agitaient dans les eaux glacées. Je fus le seul survivant. Il n'y a rien de bon à aller chercher dans l'est. Rien.»

—Hjeglac le Fou, homme lige disgracié

De l'avis des érudits

«Beaucoup considèrent les elfes noirs comme étant de la même veine que les nains du Chaos, une branche de la race mère qui aurait évolué à cause d'une singulière exposition aux forces mutagènes. C'est faux. Les elfes noirs, contrairement aux Kurgans et aux Norses qui s'agenouillent devant les Dieux Sombres ou aux nains du Chaos qui conçoivent les Puissances de la Déchéance sous la forme du Père des Ténèbres, ne sont pas les esclaves du Chaos. Au contraire, ils le voient comme un instrument qui sert leurs propres intérêts. Aux confins septentrionaux de leurs terres, ils ont construit une série de tours noires pour surveiller les Désolations du Chaos et au-delà. Depuis ces tours de garde, les sorciers scrutent des orbes magiques qui sont autant de fenêtres ouvertes sur les Royaumes du Chaos, espérant avoir un bref aperçu de l'avenir ou de quelque événement du passé qui leur donnerait l'avantage dans leur guerre quasi permanente contre l'Ulthuan. Ils ont repoussé leurs propres incursions, chassant les hordes de Hungs qui se répandent sur leurs terres, et ont survécu, devenant plus forts à chaque fois. Bien qu'ils affirment effrontément que leur peuple maîtrise le Chaos, l'influence des Dieux Sombres est évidente dans leurs coutumes et dans leurs pratiques.»

—Cadfenelle Hautrayon, historien haut elfe

Aux dires des intéressés

«Notre peuple a été spolié. Nous nous battons simplement pour reprendre ce qui nous est dû.»

—Maelthraen, cavalier noir

«Les chétifs elfes d'Ulthuan nous craignent car nos coutumes sont celles de la vérité. Ils craignent ce qu'ils ne peuvent comprendre et ils se recroquevillent derrière les mensonges de leur fausse histoire. Des fous et des couards! Ce n'est qu'une question de temps avant que nous les balayions d'Ulthuan et que nous reprenions notre place légitime en tant que maîtres de l'île. Et à partir de ce moment, nous nous emparerons du monde.»

—Keress, furie

De leur sombre nature

Les elfes noirs ne sont pas des créatures du Chaos. Ils ne sont nullement affiliés aux Dieux Sombres et n'ont jamais été réduits en esclavage par les Puissances de la Déchéance. Ce sont des elfes corrompus, mais leur corruption est issue d'un esprit malformé, d'un mal secret qui est une abomination pour la nature et l'essence des hauts elfes. Toutefois, bien que les elfes noirs ne soient pas eux-mêmes des disciples du Chaos, ils n'hésitent pas à s'abaisser à pactiser avec les démons et les serviteurs des Dieux Sombres pour servir leurs propres desseins.

La question de Khaine

«Un dieu nommé Khaine, un dieu du meurtre, de la mort et des bains de sang! Seuls ceux qui veulent bien rester aveugles ne voient pas qu'il n'est nul autre que le Seigneur du Sang en personne, derrière l'un de ses nombreux masques, pour trahir et duper ceux qui le repousseraient autrement.»

—*Liber Chaotica*

Khaine est l'incarnation de la violence, de la cruauté, du sang et du meurtre. Ayant depuis longtemps abandonné tous les autres dieux des elfes, les elfes noirs ont bâti leur société autour de la célébration de sa nature meurtrière. Mais Khaine n'est pas le monopole de ces sanguinaires elfes. Non, il est présent même au sein de l'humanité. Les Impériaux l'associent à Morr, citant des mythes qui en font deux frères, chacun se battant pour contrôler le domaine de la mort. Le Seigneur du Meurtre est vénéré par les tueurs, les voleurs et même certains soldats.

Pour ceux qui sont familiarisés avec Khorne, il existe trop de similitudes pour nier l'association entre le Dieu du Sang et le Seigneur du Meurtre. Ceux qui défendent Khaine affirment que Khorne se limite aux champs de bataille et aux guerres ouvertes. Khorne est une Puissance de la Corruption, un être du Chaos plutôt qu'un des nombreux dieux mesquins de l'humanité. Mais l'effet qu'a le Faiseur de Veuves sur les elfes, sans parler des pratiques profanes des serviteurs les plus zélés de Khaine, les furies, indique clairement qu'il existe un lien.

Pour les elfes noirs, il y a bien une distinction. Ils n'avouent nullement, même pas à eux-mêmes, qu'ils servent le Dieu du Sang. Ils soutiennent que Khaine n'est pas différent, en matière d'envergure et de pouvoirs, des divinités qu'on vénère dans le Vieux Monde. Ils croient que la distinction entre Khorne et Khaine est une question de nuance. Alors que Khaine représente la violence contrôlée des rituels et des pratiques religieuses, Khorne est la bestialité débridée des chiens enragés, à savoir les Norses et autres déments des Désolations du Chaos. Et tout comme l'Empire prend des mesures pour éliminer les adorateurs de Khorne, les elfes noirs eux aussi éteignent l'étincelle de vie de ceux qui adorent le Dieu du Sang.

Les principaux serviteurs de Khaine sont les furies, qu'on appelle aussi fiancées de Khaine. En tant que vierges, ses servantes lui sont mariées lors de cérémonies nocturnes impliquant des sacrifices sanglants et des actes d'avilissement cruels. Quand les flammes du temple montent bien haut et que la nuit est noire et froide, Khaine prend ses nouvelles fiancées, et le sang coule à flots sur les marches de l'autel.

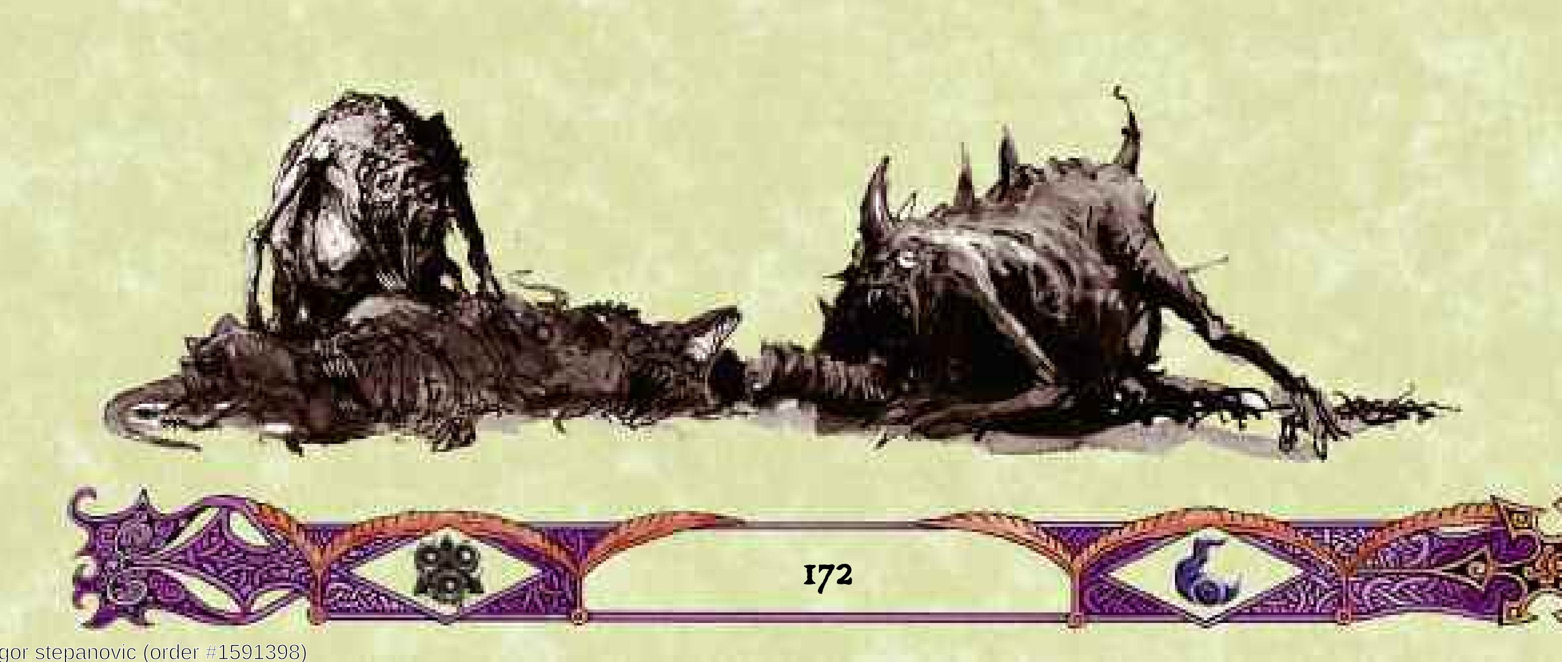
Le culte du plaisir

Depuis les premières guerres contre le Chaos, c'est toujours Slaanesh qui a le mieux réussi à infiltrer les rangs des elfes, offrant un grand pouvoir à ceux qui étaient assez résolus pour s'en emparer. Malgré les efforts des elfes noirs pour l'éradiquer, l'influence de Slaanesh a perduré jusqu'à ce jour. Il faut chercher les raisons de la force du culte, malgré les persécutions des furies, chez Morathi, la mère du Roi Sorcier. Tandis qu'elle assurait à son fils une place à la tête des elfes noirs, elle conclut des pactes malsains avec le Serpent pour se perfectionner dans les arts noirs.

Les efforts récents suscités par la guerre constante contre Ulthuan ont précipité la plongée de Morathi dans la perversion. Elle croit que d'antiques artefacts sont cachés en Lustrie, et que pour écraser les hauts elfes une bonne fois pour toutes, elle doit les retrouver. Morathi rassembla donc un cercle de sorcières pour une mission dans les Désolations du Chaos. Chevauchant des pégases noirs, elles traversèrent le pays dans les cieux pour renouer leurs liens avec Slaanesh et prendre le contrôle des tribus chaotiques des Hungs.

Quand elles arrivèrent, elles trouvèrent les Hungs qui attendaient les armes à la main, peu désireux d'affronter ces femmes splendides à cause de la puissance qu'elles dégageaient. Même les seigneurs de guerre, que leur conseil envoya pour faire face aux intruses, furent arrêtés par les cris de leurs propres sorciers. Ces derniers savaient que Morathi avait la faveur du Prince du Plaisir, Slaanesh, qu'ils connaissent sous le nom de Shaarnor. Morathi, après un spectaculaire rituel orgiaque, invoqua soixante groupes de six démonettes et les envoya éradiquer les rivaux des Hungs, les Kurgans. Les monstres voyagèrent rapidement et mirent les Kurgans en pièces, les forçant à s'enfuir vers l'ouest, et les Hungs prêtèrent serment d'allégeance à la sorcière, mettant un terme à leurs pillages sur les terres des elfes noirs.

Morathi retourna à Naggaroth à la tête de sa nouvelle armée, bien décidée à la guider dans les jungles fétides de Lustrie en quête des trésors des Anciens. Elle expliqua son plan au Roi Sorcier, affirmant qu'elle allait retrouver des merveilles et des armes susceptibles d'être utilisées contre les hauts elfes. On ne sait pas encore si elle a réussi ou échoué dans son entreprise, et les implications de l'expansion du Chaos restent à voir.





De tous les adeptes mortels du Chaos, nul n'est plus craint ou méprisé que les champions du Chaos. Ces individus sont les esclaves des ténèbres, ceux qui ont vendu leur âme aux Puissances de la Déchéance en échange d'un pouvoir matériel, dans le vain espoir de transcender le monde des mortels pour prendre place aux côtés de leur dieu dans les Royaumes du Chaos. Ces individus de tout poil sont uniques. Si la plupart sont humains, on compte des elfes, des nains, des hommes-bêtes et d'autres encore dans leurs rangs. Et quand l'Œil du Chaos s'ouvre dans le nord, il revient à ces malveillants serviteurs de prendre la tête des armées pour moissonner de nouvelles âmes pour leurs Dieux Sombres.

LES CHAMPIONS DU CHAOS

Les champions du Chaos sont presque toujours des guerriers qui servent une Puissance de la Corruption. Parmi eux, on compte les sorciers du Chaos, les thaumaturges et d'autres encore qui usent de magie plutôt que d'acier. En échange de leur allégeance, les Dieux Sombres leur offrent puissance et gloire. Et servir de la sorte leur donne une chance de faire régner la justice dans un monde injuste. Car voyez-vous, sur les terres des hommes, confort et bien-être sont des luxes que seuls les riches peuvent s'offrir. Les Puissances de la Déchéance n'ont que faire de l'extraction ou du statut de leurs ouailles, et offrent leurs bienfaits en se basant uniquement sur le mérite.

Pour servir le Chaos, il faut se vouer corps et âme aux Dieux Sombres. En règle générale, on se voue à un dieu en particulier. Tous ceux qui offrent leur vie ne sont pas acceptés. Il faut en réalité faire preuve d'un courage ou d'une perversité spectaculaire pour attirer l'attention des Puissances de la Corruption. S'il est accepté, le candidat reçoit une marque caractéristique de son dieu tutélaire qui lui confère un atout. En plus de la marque, le champion obtient une mutation du Chaos. Les mutations sont parfois des avantages, parfois des handicaps, ce qui correspond bien à la nature de leurs maîtres capricieux.

Les champions de Khorne

L'apparence des champions de Khorne est variée, car ils sont issus de maints pays et cultures. Toutefois, tous les élus de Khorne partagent certaines qualités. Ces guerriers doivent faire leurs preuves sur le champ de bataille, car le tribut qu'exige leur maître sanguinaire est composé de crânes. Ils portent d'immenses épées ou d'énormes gourdins pour écraser leurs ennemis. Ils revêtent une armure pour ajouter encore à leur apparence féroce et la décorent de trophées pris au combat. Ces champions offrent un spectacle terrifiant et leur soif de destruction est inextinguible.

Les champions de Nurgle

Les champions de Nurgle comptent dans leurs rangs certains des plus immondes et répugnants serviteurs du Chaos. Leur corps est infesté de vermine et de maladies, leur peau a une teinte cireuse, et leur chair en putréfaction exhale une aura pestilentielle permanente qui attire les nuées de mouches symbolisant l'abjecte influence de leur dieu. Ces hommes et ces femmes portent souvent une lourde armure qui les aide à conserver leur forme, car la maladie qui les infecte s'en prend bien vite à leurs os, les transformant en sacs de chair visqueuse. Cette sordide substance fuit entre les jointures de leur armure, se répandant sur le sol derrière eux et formant une traînée de bave rappelant celle des limaces.

Les champions de Slaanesh

Les champions de Slaanesh sont tout aussi décadents que les cultistes qui adorent leur dieu dans le sud. Leur forme mutante leur procure une joie extatique et ils portent une armure accentuant les plus grotesques de leurs changements. Malgré leur apparence extravagante, ils conservent une certaine forme de sensualité, si bien que ceux qui les voient ressentent un mélange d'attirance et de dégoût.

Comme tous les champions du Chaos, ces individus rassemblent des troupes pour servir Slaanesh. Au lieu d'aller de bataille en bataille, ils se contentent de s'exploiter les uns les autres, se répandant tout en dépravations et en fluides au cours de leurs orgies. Ces rassemblements peuvent durer des semaines et les participants meurent parfois d'épuisement. Ils ne parviennent à s'arracher à leurs bacchanales débridées que le temps de répliquer à une menace extérieure. Malheur à celui qui survit à leurs attaques, car ces troupes considèrent tout captif comme un nouveau jouet prêt à subir leurs plus pernicieux fantasmes.

Les champions de Tzeentch

Ces chevaliers impressionnants sont les plus bizarres des champions du Chaos, même si l'on se réfère aux critères des autres champions. Leurs armures sont ornées de couleurs éclatantes, incrustées de bandes dorées ou bleu-argent et fabriquées à partir de matériaux aux formes étrangement incurvées. D'une certaine façon, ces guerriers ressemblent

à des insectes, des crabes ou des scorpions géants, une impression accentuée par leurs coiffes complexes et leurs casques d'insectes. Bien que les champions de Tzeentch soient parés d'atours éblouissants, d'armoiries, de somptueuses capes et de toutes sortes d'accessoires, c'est leur personnalité unique qui les identifie en tant qu'esclaves du Chaos.

Les carrières de Champion du Chaos

Le plan de carrière de Champion du Chaos est long et ardu. Une fois qu'un personnage emprunte la voie de la corruption, il ne peut plus rebrousser chemin. Son destin est scellé : c'est une condamnation sans appel.

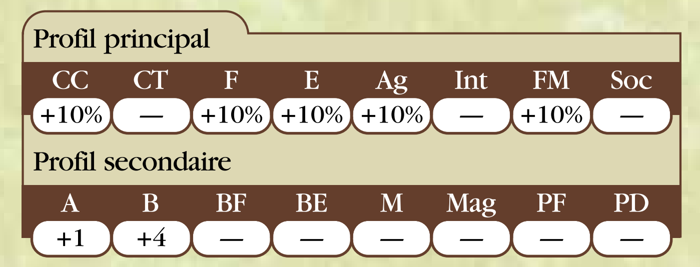
Contrairement aux autres carrières de *WJDR*, le Champion du Chaos doit gagner un certain nombre de récompenses avant de monter dans l'estime de son dieu. Il reçoit ces récompenses quand il accomplit un exploit empreint de courage ou quand il l'emporte sur ses ennemis. Ce faisant, il attire l'Œil de son dieu, et quand cet orbe dément se pose sur un mortel, il peut s'attendre à de grandes récompenses ou à une punition tout aussi spectaculaire. Mais les récompenses sont telles que le jeu en vaut la chandelle. Reportez-vous à la page 179 pour plus d'informations sur les récompenses du Chaos.

Guerrier du Chaos

Les Guerriers du Chaos sont ces individus qui quittent leur patrie pour se joindre aux hordes qui se rassemblent dans les Désolations du Chaos. Ils sont étroitement liés aux Puissances de la Déchéance, ce que montre bien la corruption de leur corps. Bien qu'ils se soient voués au service des Dieux Sombres, ils conservent une partie de leurs souvenirs et de leur identité.

Pour devenir un Guerrier du Chaos, le personnage doit avoir au moins une mutation.

~ Guerrier du Chaos ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	+10%	+10%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances générales (Désolations du Chaos), Équitation, Fouille, Intimidation, Langue (norse, kurgan *ou* hung), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie

Talents : Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (un type d'armes au choix), Sens de l'orientation

Dotations : armure lourde (armure de plaques), fléau d'armes, arme à deux mains *ou* lance de cavalerie, arme à une main et bouclier

Accès : Magus du Chaos (cf. page 67), Maraudeur

Débouchés : Chevalier du Chaos

Chevalier du Chaos

Les Chevaliers du Chaos sont ces Guerriers du Chaos qui ont si bien servi leur maître qu'ils ont été récompensés pour leurs efforts exceptionnels. Cependant, la plupart sont toujours errants, suivant un champion du Chaos plus puissant. Ils prennent leur mal en patience jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion de prouver leur valeur et de le remplacer. En échange de cette promotion, les Chevaliers du Chaos commencent à oublier de petits détails de leur passé. Ils peuvent se rappeler d'événements essentiels, mais rarement de détails précis au sujet de gens ou de lieux, sauf s'ils revêtent une importance certaine.

Pour devenir Chevalier du Chaos, le personnage doit avoir gagné au moins une récompense du Chaos.

~ Chevalier du Chaos ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+5%	+15%	+15%	+20%	+5%	+15%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances générales (Désolations du Chaos), Connaissances générales (Norsca), Équitation *ou* Navigation, Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre, norse, kurgan *ou* hung), Perception, Survie
Talents : Dur à cuire, Élu du Chaos, Maîtrise (un type d'armes au choix), Menaçant
Dotations : armure lourde (armure de plaques), fléau d'armes, arme à deux mains *ou* lance de cavalerie, arme à une main et bouclier
Accès : Guerrier du Chaos
Débouchés : Aspirant champion

Aspirant champion

Le statut d'Aspirant champion est souvent le mieux que puissent espérer les Guerriers du Chaos, car la plupart dépassent rarement ce grade avancé. La raison en est simple : les champions du Chaos éliminent tous ceux qu'ils considèrent comme des rivaux, massacrant leurs subalternes pour assurer leur pérennité à la tête de leurs armées. Par conséquent, bien des Aspirants champions abandonnent leur champion du Chaos pour fonder leur propre troupe. Malheureusement, ils ne se souviennent que des détails les plus pertinents de leur passé et beaucoup assument une nouvelle identité pour remplacer celle qu'ils ont perdue.

Pour devenir Aspirant champion, un personnage doit avoir gagné au moins deux récompenses du Chaos.



~ ASPIRANT CHAMPION ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+10%	+20%	+20%	+20%	+10%	+20%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances générales (deux au choix), Équitation *ou* Navigation, Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (trois au choix), Perception, Survie
Talents : Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (un type d'armes au choix), Sang-froid
Dotations : armure lourde (armure de plaques), fléau d'armes, arme à deux mains *ou* lance de cavalerie, arme à une main et bouclier, objet magique, 2d10 disciples
Accès : Chevalier du Chaos
Débouchés : Champion du Chaos

Champion du Chaos

Les Champions du Chaos comptent parmi les plus redoutés des guerriers des Désolations du Chaos. Dotés de puissantes armes et protégés par leur blasphématoire armure du Chaos, ils peuvent résister aux pires attaques et vaincre presque n'importe quel adversaire. Ils dirigent des troupes et peuvent s'allier à des seigneurs de guerre plus puissants si la situation l'exige. Étant donné la violence qui règne dans leur patrie d'adoption, les Champions du Chaos sont rares, mais ceux qui existent sont assurément puissants. Ces personnages n'ont aucun souvenir de leur passé et prennent presque toujours un nouveau nom et une nouvelle identité pour remplacer ceux qu'ils ont perdus.

Pour devenir Champion du Chaos, un personnage doit avoir gagné au moins trois récompenses du Chaos.



~ CHAMPION DU CHAOS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	+15%	+25%	+30%	+25%	+15%	+30%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+9	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances générales (trois au choix), Équitation, Langage mystique (démoniaque), Langue (deux au choix)
Talents : Éloquence, Force accrue, Résistance accrue, Rompu au Chaos, Sans peur, Sociable, Troublant
Dotations : armure du Chaos, objet magique, arme magique, troupe de guerriers
Accès : Aspirant champion
Débouchés : Champion du Chaos exalté

Champion du Chaos exalté

Les Champions du Chaos exaltés comptent parmi les plus puissants guerriers des Désolations du Chaos. Ces individus ignobles et corrompus ne sont que les pions des Dieux Sombres et n'ont plus

guère de libre arbitre. Ils vivent pour combattre et haïssent l'Empire. Ils dirigent leurs armées dans les régions déchirées par la guerre, se jetant droit sur leurs ennemis et combattant jusqu'à ce qu'il ne reste rien ni personne. Ces personnages sont tout aussi susceptibles de tuer leurs alliés que leurs adversaires, car ils obéissent aux caprices de leurs immondes maîtres. C'est parmi ces quelques champions du Chaos que les Puissances de la Déchéance choisissent le Seigneur du Chaos qui mènera les armées du Chaos Universel au combat contre leurs ennemis.

Pour devenir Champion du Chaos exalté, un personnage doit avoir gagné au moins quatre récompenses du Chaos, dont une marque du Chaos.



~ Champion du Chaos exalté ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40%	+20%	+30%	+40%	+30%	+20%	+40%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+3	+10	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (stratégie/tactique), Équitation, Esquive, Langue (deux au choix), Sens de la magie, Torture

Talents : Effrayant, Maîtrise (deux types d'armes au choix), Orateur né, Sang-froid, Sens aiguisés, Sur ses gardes

Dotations : armure du Chaos, armée du Chaos, deux objets magiques, arme magique

Accès : Champion du Chaos

Débouchés : aucun

Les sorciers du Chaos

Les sorciers du Chaos sont de puissants lanceurs de sorts qui exploitent les Vents de Magie bruts. Presque rien n'est impossible à ces maîtres de la magie noire. Ils peuvent voyager sur des distances impressionnantes, faire appel aux feux de Tzeentch, massacrer des unités entières et plus encore. Mais cette magie a un prix terrifiant. À mesure qu'ils puisent dans les énergies du Chaos, leur équilibre mental vacille tandis que leur corps se déforme et mute sous l'effet des forces invoquées.

On trouve des sorciers du Chaos parmi les tribus sauvages du nord où ils servent d'oracles et de conseillers, mais beaucoup viennent aussi des terres de l'Empire et au-delà. Ces individus qui se sentent limités et étouffés par les restrictions qu'imposent les Collèges à la magie sont attirés par le pouvoir qu'ils pensent obtenir en flirtant avec la démonologie. Ils s'en vont donc vers le nord pour se rapprocher de la source de leur magie et leur apprentissage se fait de manière empirique.

Ce qui distingue les sorciers du Chaos des autres lanceurs de sorts – c'est-à-dire des magisters de l'Empire, des envoûteurs et des thaumaturges – c'est qu'ils tirent directement leurs pouvoirs de leurs dieux. Ainsi, seuls les serviteurs de Nurgle, de Slaanesh et de Tzeentch peuvent devenir des sorciers du Chaos. Khorne a horreur de la magie. Par ailleurs, si votre campagne met en scène des elfes noirs, vous pouvez utiliser ces carrières pour simuler les furies de Naggaroth (en ignorant cependant les conditions liées aux mutations et aux récompenses du Chaos).

Contrairement aux autres carrières de *WJDR*, le sorcier du Chaos doit gagner un certain nombre de récompenses avant de monter dans l'estime de son dieu. Il reçoit ces récompenses quand il accomplit un exploit empreint de courage ou quand il l'emporte sur ses ennemis. Ce faisant, il attire l'Œil de son dieu, et quand cet orbe dément se pose sur un mortel, il peut s'attendre à de grandes récompenses ou à une punition tout aussi spectaculaire. Mais les récompenses sont telles que le jeu en vaut la chandelle. Reportez-vous à la page 179 pour plus d'informations sur les récompenses du Chaos.

Nouveau talent : Élu du Chaos

Description : le personnage est l'un des serviteurs préférés des Puissances de la Corruption. Quand il obtient une mutation, il a droit à deux jets de dés et choisit le résultat le plus favorable.

Malédictor

Les Malédictors sont des chamans et des sorciers tribaux, des lanceurs de sorts mineurs au mieux. Ils touchent un peu à la magie noire, mais ne comprennent pas vraiment ce qu'ils font. Certains rejoignent une troupe de guerriers dans l'espoir de mieux appréhender la nature du Chaos.

Pour devenir Malédictor, le personnage doit avoir au moins une mutation.



COMBAT POUR LES FAVEURS DES DIEUX SOMBRES

«Par comparaison, je suppose qu'il m'est plus facile de comprendre les cultistes du Chaos. Dans notre Empire, la tentation de l'interdit est grande, s'insinuant subtilement dans nos cœurs et nos esprits. Depuis la première caresse des Dieux Sombres jusqu'à la destruction absolue de l'âme, c'est une route qu'on emprunte la plupart du temps dans l'ignorance. Naturellement, cela n'absout nullement ces hérétiques, permettant simplement d'éclairer le processus de leur déchéance. Mais les champions sont d'une autre trempe. Comment peuvent-ils rester aveugles à ce qu'ils sont devenus? Ils portent sur leurs épaules plus de corruption que n'importe quel homme-bête. Ils empestent la mutation, blasphèment contre leur forme sacrée. J'ai vu des champions de Nurgle réduits à l'état de sacs de chair puante remplis de pus et d'asticots grouillants, des champions de Khorne si déformés et bestiaux qu'ils sont plus des animaux que des hommes. Ne se rendent-ils pas compte du prix de leur vocation, du coût de leur loyauté?

Qui sont donc les champions du Chaos? Voilà une question complexe. Les guerriers des Ténèbres peuvent être des Norses, des nains, des Kurgans, des elfes, des Hungs, des hommes-bêtes, des Tiléens ou des Impériaux. Ils sont issus de toutes les couches de la société et des quatre coins du monde. Assurément, les plus nombreux viennent des tribus sauvages du nord, mais les champions du Chaos vivent aussi en notre sein. Nous pouvons voir leur masque hideux sur le visage des adeptes que l'on traîne en hurlant au bûcher. Leurs traits se déforment, pleins de haine, pleins d'espoir, pleins d'une rage démente, et ils rient en brûlant. Car voyez-vous, nul parmi nous n'est à l'abri des turpitudes qui mènent sur la route de la damnation. Chaque tentation, chaque excès est une invitation à l'inévitable destruction de nos âmes. Pour devenir champion du Chaos, il nous suffit de céder à nos désirs les plus vils, de nous détacher de notre peur innée de la mort et d'embrasser la cause des Dieux Sombres dans toute leur splendeur.

Chez les tribus de sauvages, le processus de transformation fait partie de la vie quotidienne. Leurs membres le ressentent comme un appel primaire, une impulsion psychique qui les pousse à voyager vers le nord, au-delà des territoires de chasse, jusqu'aux confins du monde. Et étant donné leurs mœurs impies, il n'est pas surprenant que ces gens célèbrent ces départs, considérant l'appel comme une sorte d'obligation divine, un devoir, et une récompense en soi. Les diverses tribus ont chacune leurs rituels et cérémonies pour commémorer le départ du guerrier, souvent aux dépens de leurs misérables esclaves qui meurent par dizaines pour apaiser leurs chamans déments. Et quand le clan s'est livré à ces orgies de perversion, le guerrier consacré abandonne tout pour chercher fortune sur les champs de bataille de l'Umbra.

Dans nos propres pays, ce genre de départ provoque toujours l'étonnement, bien qu'il ne fasse que renforcer mes théories concernant l'ignorance délibérée de l'humanité. Un guerrier qui en a trop vu peut abandonner sa famille et ses amis, tournant le dos à ses compatriotes pour devenir leur ennemi et errer par-delà les frontières de Kislev pour répondre à l'appel de la guerre. D'autres s'approprient stupidement les biens d'un serviteur des ténèbres, s'emparant d'une arme souillée, ou pire encore, revêtant une armure pervertie en croyant qu'ils acquerront ainsi le respect de leurs pairs. Mais ils découvrent qu'ils ont pris la place de celui qui portait cet artefact auparavant, et inexorablement, ils s'en vont rejoindre la horde impitoyable des damnés.

Bien sûr, les plus nombreux à prendre la route sont les mutants. Au lieu d'adopter le comportement le plus honorable, qui consiste à se livrer aux répurgateurs, ils s'accrochent à l'espoir que leur vie s'améliorera, qu'ils réussiront à échapper d'une manière ou d'une autre au destin qu'ils méritent. Comme les lâches qu'ils sont, ils fuient les flammes purificatrices pour trouver du secours auprès de leurs pareils.

Une fois la graine plantée, elle pousse, éclipsant toute autre pensée, toute autre considération. L'esprit tourne en boucle, inventant des excuses et cherchant à se tromper lui-même en se disant que les actes du corps servent un but louable. Par conséquent, celui qui aspire à devenir guerrier du Chaos accepte son destin et la lente décrépitude de son corps. C'est ce moment d'acceptation de son état en devenir qui marque sa déchéance, car il faut avoir l'esprit bien corrompu pour accepter cette tragédie de la chair qu'est la mutation.

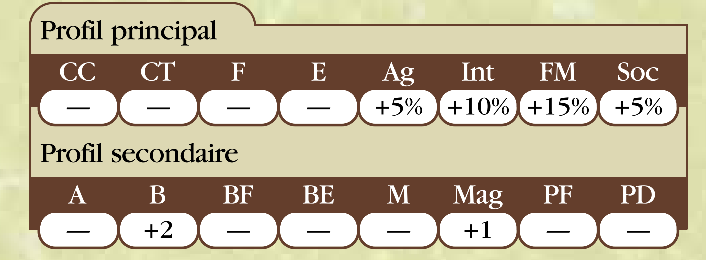
Bien des candidats qui briguent le douteux honneur de devenir des guerriers du Chaos périssent lors de leur voyage dans le nord. Toutes sortes de monstres vivent sur les terres qui y mènent, friands de la chair succulente des mortels quasi intacts. Quand ce n'est pas un monstre mutant qui les attend, c'est la morsure cruelle d'un maraudeur, les crocs d'un homme-bête ou l'exécution de la main miséricordieuse d'un Kislevite.

Les rares qui survivent au voyage ne trouvent pas d'accueil chaleureux, pas de main amicale tendue vers eux. Au lieu de cela, ils découvrent les privations et la souffrance. Chaque jour commence par une aube sanglante. Des armées de mutants vont et viennent, se fracassant sur le champ de bataille, et à la fin du jour, les morts sont plus nombreux que les vivants. Mais cela n'a pas d'importance, car il y a bien d'autres fous impatients de prouver leur valeur. Le jour suivant, une nouvelle bataille commence, et le massacre se poursuit. Les armées tournent leur regard plein de violence vers le sud, et marchent pour y massacrer les habitants du Vieux Monde.

Les champions du Chaos, une fois qu'ils se sont voués entièrement aux Puissances de la Corruption, n'ont plus que trois alternatives. La plupart connaissent une mort ignoble, rejoignant leurs innombrables prédécesseurs dans les derniers soubresauts larmoyants du trépas, quand leur corps les trahit. D'autres deviennent des enfants du Chaos, bien trop pervertis par les énergies du Chaos pour conserver leur conscience. Mais le trophée qu'ils briguent tous ardemment, c'est le statut de démon.»

— Silus Helbrecht, répurgateur

~ MALÉDICTOR ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Connaissances académiques (démonologie), Connaissances académiques (magie), Focalisation, Fouille, Langage mystique (démoniaque), Langue (une au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie

Talents : Harmonie aethyrique *ou* Mains agiles, Intelligent *ou* Résistance accrue, Magie commune (Chaos)

Dotations : sac à dos, grimoire, bâton

Accès* : Magus du Chaos, Oracle, Vitki

Débouchés : Tisseruine

** Avec l'autorisation du MJ, tout personnage doté d'une valeur de Magie de 1 ou plus et disposant d'au moins une mutation peut entreprendre cette carrière.*

Tisseruine

Les Tisseruines se distinguent des sorciers du Chaos subalternes par leur connaissance approfondie du fonctionnement de la magie. Ces lanceurs de sorts servent un dieu tutélaire du Chaos et tirent leur magie de l'énergie que celui-ci leur attribue. Les Tisseruines sont les conseillers des champions du Chaos ou, tout au moins, s'associent-ils à de puissants seigneurs de guerre.

Pour devenir Tisseruine, le personnage doit avoir au moins une récompense du Chaos.



~ TISSERUINE ~

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+20%	+25%	+10%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Connaissances académiques (démonologie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (une au choix), Équitation *ou* Natation, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langage mystique (magick), Langue (deux au choix), Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Magie mineure (trois au choix), Magie noire, Mains agiles *ou* Résistance accrue, Méditation *ou* Projectile puissant, Sombre savoir (un au choix), Valeureux
Dotations : grimoire
Accès : Malédictor
Débouchés : Écorcheur d'âmes



Écorcheur d'âmes

L'aspect des horribles Écorcheurs d'âmes ne rappelle que de loin leur apparence précédente, tant ils sont infestés de mutations. Ces individus sont déformés par la magie qu'ils utilisent, pour le meilleur et pour le pire. Puissants lanceurs de sorts, les Écorcheurs d'âmes comptent parmi les plus puissants des serviteurs du Chaos, et seuls les Cataclystes leur font de l'ombre. La plupart dirigent un cercle de Malédictors auxquels ils enseignent la magie noire.

Pour devenir Écorcheur d'âmes, le personnage doit avoir au moins deux récompenses du Chaos.



~ ÉCORCHEUR D'ÂMES ~

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+35%	+15%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (deux au choix), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Sens de la magie
Talents : Élu du Chaos, Magie mineure (trois au choix), Menaçant, Sain d'esprit
Dotations : deux objets magiques, grimoire, (1d10+2)/3 sorciers du Chaos, 1 familier démoniaque
Accès : Tisseruine
Débouchés : Cataclyste

Cataclystes

Les Cataclystes sont de la même étoffe que les champions du Chaos. Ils peuvent invoquer les pires démons et anéantir des légions entières grâce à leur magie impie, devenant les réceptacles vivants de l'énergie brute du Chaos. Leur esprit est ravagé par tout ce qu'ils ont enduré et ils ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient. Les Cataclystes emploient toujours des démons pour accomplir leur volonté et ce sont des recrues très prisées dans toute horde du Chaos.

Pour devenir Cataclyste, le personnage doit avoir au moins trois récompenses du Chaos.

~ CATACLYSTE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+5%	+15%	+20%	+35%	+40%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	+4	—	—

Compétences : Connaissances académiques (quatre au choix), Intimidation, Langage mystique (trois au choix), Langue (deux au choix)
Talents : Effrayant, Magie mineure (trois au choix), Rompu au Chaos
Dotations : familier démoniaque, 1d10 grimoires, trois objets magiques, 1d10/2 démons invoqués
Accès : Écorcheur d'âmes
Débouchés : aucun



LES RÉCOMPENSES DU CHAOS

Le but ultime du champion du Chaos est de servir son maître infernal, et de le servir avec zèle, car dans le cas contraire, la mort et la damnation sont ses seules récompenses. Toutefois, même certains des serviteurs les plus dévoués n'obtiennent jamais les bienfaits qu'ils convoitent, et sont donc condamnés à languir et à souffrir jusqu'à ce que le destin les rattrape. Mais ceux qui plaisent à leurs maîtres et satisfont leurs incessants caprices pour rentrer dans leurs bonnes grâces récoltent parfois les fruits du Chaos. Ils bénéficient d'une force et d'attributs surhumains, d'armes de destruction massive ou même des tant convoitées marques du Chaos qui les distinguent des autres serviteurs. Ces dons ne sont pas sans risque. Les dieux sont d'humeur changeante et sont tout aussi susceptibles d'imposer des mutations à leurs esclaves que de les gratifier de quelque présent impie.

Obtention de récompenses

Les Dieux Sombres n'accordent de récompenses que pour les hauts faits conformes à leurs desseins et à leurs intérêts. De plus, ils ne les octroient que s'ils remarquent effectivement les actes de leur champion. Ils se désintéressent complètement des actes individuels, ne daignant prêter attention aux mortels que s'ils accomplissent des prouesses considérables en leur nom.

Les moyens permettant d'obtenir des récompenses et dons du Chaos sont changeants et imprévisibles. Un champion de Khorne peut massacrer cent hommes sans pour autant recevoir quoi que ce soit du Dieu du Sang. Un autre champion assassinera quelques paysans et se verra gratifié d'une bénédiction fabuleuse qui changera sa vie. En substance, le MJ doit accorder les récompenses de la même manière qu'il distribue les points d'expérience. À chaque fois que le MJ l'en juge digne, le personnage a droit à un tirage sur la **Table 13–1 : récompenses du Chaos**.

La manière la plus facile de distribuer les récompenses est simplement d'en accorder une toutes les quatre à six sessions de jeu. Cette méthode suppose que la simple existence d'un champion du Chaos fait avancer les intérêts des Dieux Sombres, et qu'indubitablement, le personnage aura fait progresser la cause de son maître pendant cette période. Si le personnage agit d'une façon contraire aux désirs de son maître, ou s'il tente de se racheter, le Dieu Sombre peut lui imposer une mutation à la place d'une récompense. Si vous préférez un rythme moins soutenu, dès qu'un personnage est censé gagner un point de Destin, il jouit d'une récompense.

Vous encouragez ainsi les joueurs à prendre des risques et à travailler activement pour les dieux afin de gagner les dons qu'ils convoitent.

Sinon, vous pouvez les accorder après les scènes cruciales de votre campagne. Quand un personnage accomplit un acte qui est de toute évidence dans l'intérêt de son Dieu Sombre, vous devez le récompenser en conséquence. Si vous optez pour cette méthode, il vous faut attendre les moments-clefs et les événements importants de la campagne pour accorder la récompense. Les joueurs feront alors plus d'efforts pour impressionner leurs maîtres. L'événement déclencheur doit être clairement important pour la Puissance de la Corruption que sert le personnage. Khorne s'attend au moins à des centaines de victimes, tandis que Tzeentch peut récompenser ses sbires quand un plan particulièrement tordu se réalise enfin. Slaanesh aime les nouveaux disciples et les excès, tandis que Nurgle respecte ceux qui répandent son amour et son affliction. Vous saisissez ?

Une autre méthode consiste à planifier à l'avance ce dont les personnages auront besoin pour attirer l'attention de leurs dieux. Vous pouvez faire intervenir un événement particulier dans une aventure, et si le personnage agit de la bonne manière, le Dieu Sombre le récompensera. Encore une fois, ces actions doivent être profitables au Chaos et comporter des risques pour le champion.

Enfin, la méthode la plus seyante à la nature du Chaos consiste à déterminer aléatoirement quand un personnage gagne une récompense. Chaque mois, le joueur lance 1d10. S'il obtient le chiffre favori

TABLE 13-1: RÉCOMPENSES DU CHAOS

1d100	Récompense
01	Démon exalté
02–40	Mutation du Chaos
41–42	Frénésie
43–47	Arme du Chaos
48–52	Armure du Chaos
53–57	Destrier du Chaos
58–59	Enfant du Chaos
60–69	Puissance du Chaos
70	Arme démon*
71	Destrier démoniaque
72–91	Don des dieux
92–97	Chiens du Chaos
98–00	L'Œil du Dieu

*Accessible uniquement aux Champions du Chaos exaltés. Tous les autres gagnent des mutations du Chaos correspondant à leur Dieu Sombre.

de son Dieu Sombre (8 pour Khorne, 7 pour Nurgle, 6 pour Slaanesh et 9 pour Tzeentch), il reçoit une récompense. Toutefois, ce que vous ne direz pas à votre joueur, c'est que s'il obtient le chiffre de l'ennemi de son Dieu Sombre (Khorne est opposé à Slaanesh, et Nurgle à Tzeentch), il acquiert une mutation à la place !

Récompenses et points de Folie

Chaque fois qu'un personnage reçoit une récompense du Chaos, il gagne également un nombre de points de Folie égal à 1d10/5+1 pour chaque point qu'il a en Magie. Il peut jouer un test de Force Mentale pour réduire le nombre de points de Folie gagnés. Pour chaque degré de réussite, il réduit ce nombre de –1.



Azghal le Boucher reçoit une récompense du Chaos. Il lance 1d10 et divise le résultat par 5. Il obtient un 6 et gagne donc 2 points de Folie. Comme il n'a pas de valeur de Magie, il n'ajoute rien à ce total. Il doit maintenant jouer un test de Force Mentale. Sa valeur de Force Mentale est de 38%, et il obtient 27, ce qui correspond à un degré de réussite. Il réduit son gain de points de Folie de 1, et ne gagne donc que 1 point de Folie.

Description des récompenses

Il est parfaitement possible qu'un champion gagne deux fois la même récompense. Chaque description comprend des informations et des conseils relatifs à cette éventualité. Dans tous les cas, faites preuve de bon sens pour déterminer les effets exacts d'une récompense reçue plusieurs fois.

Démon exalté

Votre dieu tutélaire vous trouve digne d'abriter un démon majeur. Votre âme éclate en morceaux qui dériveront pour l'éternité dans les Royaumes du Chaos. Toutefois, votre corps subit une effroyable transformation tandis que le démon en prend le contrôle.

La possession compte parmi les diverses calamités capables de s'abattre sur un mortel dans le Vieux Monde. Comme décrit dans le **Chapitre II : Les égarés et les damnés**, certains mortels acceptent délibérément d'être possédés car ils pensent que cela leur permet d'accéder à d'incroyables pouvoirs. Effectivement, ceux qui sont jugés dignes d'abriter de tels monstres voient leurs capacités grandement améliorées, mais le prix à payer est terrible. Le démon possesseur dévore l'âme de son hôte, se nourrissant de son énergie vitale pour maintenir sa présence dans le monde physique. Au fil du temps, l'être vivant est annihilé, ne laissant derrière lui qu'une enveloppe de chair que le démon peut utiliser et exploiter à sa guise.

La plupart des cas de possession impliquent des démons mineurs, ces créatures ne restant que le temps de ravager l'âme de leur hôte avant de battre en retraite dans les Royaumes du Chaos. Mais dans le cas d'une possession par un démon majeur, les effets sont toujours dévastateurs pour l'âme du mortel, que la créature réduit à néant.

Devenir un Démon exalté

Bien que l'identité du mortel soit effectivement effacée quand il devient un démon exalté, l'entité qui le possède doit prendre le temps de développer ses capacités. Par conséquent, on considère Démon exalté comme une carrière. Tout personnage qui reçoit cette récompense doit immédiatement abandonner sa carrière actuelle et entreprendre celle-ci. Ces transformations dépassent le cadre des parties de *WJDR*, mais avec l'autorisation du MJ, un joueur pourra continuer à interpréter son personnage, bien que nous le déconseillions fortement.

Sur le plan physique, le personnage change pour ressembler au démon qui le possède. Les démons exaltés de Khorne ont une peau rouge, tandis que ceux de Slaanesh sont difformes et sensuels. Le MJ est invité à décrire la forme modifiée avec un grand luxe de détails.

~ DÉMON EXALTÉ ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+50%	—	+40%	+40%	+30%	+30%	+40%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+4*	+15	—	—	—	+4**	—	—

* +6 pour Khorne.
** Pour Nurgle, Slaanesh et Tzeentch uniquement.

Compétences : Charisme, Commandement, Connaissances académiques (démonologie), Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (quatre aux choix), Perception, Préparation de poisons (Nurgle), Sens de la magie (Tzeentch), Torture (Slaanesh)

Talents (Démons de Khorne) : Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (trois types d'armes au choix), Menaçant, Résistance à la magie, Robuste, Sans peur, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne, Vol (Mouvement en vol = Mouvement x2)
Talents (tous les autres) : Armes naturelles, Aura démoniaque, Harmonie aethyrique, Magie commune (Chaos), Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Mains agiles, Menaçant, Sans peur, Sens aiguisés, Sombre savoir (un au choix), Terrifiant, Vision nocturne, Vol (Mouvement en vol = Mouvement x2)
Dotations : aucune
Accès : spécial
Débouchés : aucun

Utilisation des démons exaltés

Mieux vaut faire des Démons exaltés de simples adversaires, quoiqu' extrêmement puissants. Il est difficile d'abandonner un personnage bien-aimé, mais le Démon exalté qui porte le visage d'un ancien camarade peut être un ennemi des plus troublants pour les personnages. En général, quand ils ne travaillent pas à leurs propres intérêts, les Démons exaltés servent quelque autre démon majeur, et parfois des champions du Chaos comme Archaon. Si les circonstances vous forcent à créer un nouveau personnage (ce qui devrait être le cas), faites-le selon les règles habituelles, si ce n'est que vous gagnez une promotion gratuite et une double utilisation de la Miséricorde de Shallya.

Mutation du Chaos

Vous êtes réprouvé par votre sinistre maître et faites l'acquisition d'une mutation. Si vous servez Khorne, lancez les dés sur la **Table 3–2 : mutations de Khorne**. Si vous servez Nurgle, lancez les dés sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle**. Si c'est Slaanesh, lancez les dés sur la **Table 3–4 : mutations de Slaanesh**. Enfin, si c'est Tzeentch, lancez-les sur la **Table 3–5 : mutations de Tzeentch**. Si vous ne servez aucune Puissance de la Déchéance en particulier, lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations.**

Frénésie

Vous êtes plein de ferveur pour votre Dieu Sombre. Vous gagnez le talent Frénésie. Par la suite, chaque fois que vous recevez cette récompense, vous augmentez vos valeurs de Force et d'Endurance de +1d10%.

Arme du Chaos

Dans les 1d10 jours qui viennent, vous tomberez sur un sanctuaire érigé en l'honneur de votre dieu tutélaire. Dans ce lieu impie se trouve une arme puissante – épée, hache ou autre – dont votre maître vous fait don. L'arme, quelle que soit sa forme, est un produit du Chaos. Vous gagnez une arme du Chaos (lancez les dés sur la table de propriétés de votre Dieu Sombre). Par la suite, chaque fois que vous recevez à nouveau cette récompense, l'arme gagne une propriété supplémentaire. Pour plus de détails sur les armes du Chaos, reportez-vous au **Chapitre XIV : L'arsenal du Chaos**.

Armure du Chaos

Vous gagnez une armure du Chaos. Si vous en avez déjà une, le Dieu Sombre incorpore à celle-ci l'essence d'un démon, ce qui lui confère toutes sortes de pouvoirs et de caractéristiques étranges. Reportez-vous au **Chapitre XIV : L'arsenal du Chaos** pour plus de détails.

Destrier du Chaos

Soudain, un horrible destrier surgit des brumes. C'est une abomination qui ne ressemble que de loin au cheval qu'il était autrefois. Il met un genou à terre devant vous, vous prêtant silencieusement serment d'allégeance éternelle. Si vous gagnez un destrier démoniaque, le destrier du Chaos est transmis à l'un des membres de votre suite.

Générez le profil du destrier du Chaos à l'aide de la **Table 13–2 : destrier du Chaos**. Par la suite, chaque fois que vous gagnez cette récompense, le destrier bénéficie d'une mutation supplémentaire (lancez les dés sur la table de votre Dieu Sombre, comme indiqué au **Chapitre III : Le répertoire des mutations**).

Table 13-2 : Destrier du Chaos

Caractéristique	Destrier du Chaos
Capacité de Combat (CC)	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	0
Force (F)	35+2d10
Endurance (E)	35+2d10
Agilité (Ag)	20+2d10
Intelligence (Int)	2d10
Force Mentale (FM)	10+2d10
Sociabilité (Soc)	0
Attaques (A)	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10. 1-3 : 16 ; 4-6 : 20 ; 7-9 : 24 ; 10 : 28
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance
Mouvement (M)	8
Magie (Mag)	0
Points de Folie (PF)	0
Points de Destin (PD)	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Sens aiguisés
Mutations du Chaos : tous les destriers du Chaos commencent le jeu avec une mutation. Lancez les dés sur la **Table 3–1 : mutations** et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots

Enfant du Chaos

Au cours des prochains jours, un certain nombre d'enfants du Chaos surgiront des environs pour se mettre à votre service, leur nombre dépendant de votre carrière. Par la suite, chaque fois que vous gagnez à nouveau cette récompense, vous rejoint un nombre d'enfants du Chaos correspondant à votre carrière en cours.

~ Enfant du Chaos ~

Carrière	Nombre d'enfants du Chaos
Guerrier du Chaos	1
Chevalier du Chaos/Malédictor	(1d10+2)/3
Aspirant champion/Tisseruine	1d10/2
Champion du Chaos/Écorcheur d'âmes	1d10
Champion du Chaos exalté/Cataclyste	1d10+5

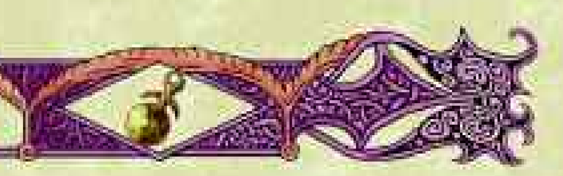
Puissance du Chaos

Le sol se met à trembler, les cieux semblent s'ouvrir et le vent porte les soupirs d'un millier d'âmes damnées. Vous êtes imprégné d'une énergie multicolore qui vous renforce. Vous gagnez 1d10 points à répartir à votre guise parmi les caractéristiques de votre profil principal. Vous ne pouvez cependant pas placer plus de la moitié de ces points dans une même caractéristique.

Exemple : *Natas le Destructeur gagne la puissance du Chaos. Il lance 1d10 et obtient un 5. Il a 5 points à répartir parmi les caractéristiques de son profil principal. Il choisit d'ajouter 3% en CC et 2% en F.*

Arme démon

Un groupe de cultistes aux yeux crevés vient vous trouver et vous remet une grande épée impie : une arme démon. Il s'agit d'un signe de soutien



très fort et vous êtes tenu de la porter jusqu'à la fin de vos jours. Pour plus de détails concernant les armes démons, reportez-vous au **Chapitre XIV: L'arsenal du Chaos**. Par la suite, si vous obtenez à nouveau ce résultat, remplace-le par un don des dieux.

Destrier démoniaque

Votre sinistre maître envoie un démon de l'Aethyr pour vous conduire vers la gloire. Lancez 1d10. Sur un résultat de 1-7, vous acquérez un destrier démoniaque. Sur un résultat de 8-10, vous jouissez d'un destrier spécial, mais uniquement si vous servez un Dieu Sombre en particulier. Khorne offre un juggernaut, Nurgle une bête de Nurgle, Slaanesh une monture de Slaanesh et Tzeentch un disque de Tzeentch. Vous trouverez leurs profils au **Chapitre XVIII: Les légions du Chaos**. Le destrier démoniaque vous est totalement fidèle et vous obéit au doigt et à l'œil. Si vous aviez déjà un destrier du Chaos, vous devez le confier à l'un de vos suivants. Si vous gagnez un destrier du Chaos ou un destrier démoniaque par la suite, vous devez donner cette créature à l'un de vos suivants.

Dons des dieux

Vous avez attiré l'attention de votre Puissance de la Corruption tutélaire et recevez une récompense spécifique. Lancez les dés sur la table de récompenses qui vous correspond (cf. **Tables 13–3, 13–4, 13–5** et **13–6**).

Chiens du Chaos

Vous gagnez un certain nombre de chiens du Chaos qui deviennent vos fidèles serviteurs. Leur nombre dépend de votre carrière. À chaque fois que vous tombez à nouveau sur cette récompense, vous gagnez des chiens supplémentaires.

~ Chiens du Chaos ~

Carrière	Nombre de chiens
Guerrier du Chaos	1
Chevalier du Chaos/Malédictor	(1d10+2)/3
Aspirant champion/Tisseruine	1d10/2
Champion du Chaos/Écorcheur d'âmes	1d10
Champion du Chaos exalté/Cataclyste	1d10+5

Reportez-vous au **Chapitre VII: Les bêtes du Chaos** pour le profil de ces créatures.

Table 13-3: Dons de Khorne

1d100	Don
01-03	Visage de Khorne
04-06	Visage de buveur de sang
07-10	Visage de sanguinaire
11-15	Visage de chien de Khorne
16-20	Visage de juggernaut
21-25	Peau de Khorne
26-28	Collier de Khorne
29-31	Main de Khorne
32	Marque de Khorne
33-36	Musc de la haine
37-40	Morsure venimeuse
41-45	Régénération
46-55	Frénésie
56-70	Hybride
71-80	Perte de mémoire
81-90	Bonus d'agression
91-97	Main armée
98-99	Nom démoniaque
100	Mutation du Chaos

L'Œil du Dieu

Le Dieu Sombre braque son œil dément sur vous, vous dévisageant dans toute sa terrifiante gloire. Les Puissances de la Déchéance jugent de vos actes et décident de votre avenir.

Si vous avez reçu six dons ou récompenses (mutations du Chaos exceptées) et moins de six mutations, on juge que vous avez bien servi le Chaos. Le Dieu Sombre vous transforme en prince démon et vous emporte dans les Royaumes du Chaos où vous le servirez pour l'éternité. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encart **Les princes démons**, ci-contre. Si le MJ vous demande de créer un nouveau personnage (et une fois encore, nous ne saurions trop vous le recommander), faites-le selon les règles habituelles, si ce n'est que vous commencez la partie avec trois promotions gratuites, deux utilisations de la Miséricorde de Shallya et +1 point de Destin.

Si vous avez au moins six mutations, vous êtes jugé trop imparfait pour continuer votre carrière de champion du Chaos. Votre Dieu Sombre vous transforme en enfant du Chaos et vous obtenez 1d10/2 mutations. Vous pouvez créer un nouveau personnage.

Si vous avez moins de six dons et récompenses (mutations du Chaos exceptées) et moins de six mutations, votre Dieu Sombre est satisfait et vous autorise à continuer à le servir. Il vous fait don d'une armure du Chaos et d'une arme démon. Si vous gagnez cette récompense plusieurs fois, ou si vous avez déjà une armure ou une arme, celle-ci est améliorée comme décrit au **Chapitre XIV: L'arsenal du Chaos**. Si vous êtes un sorcier, vos valeurs d'Attaques et de Blessures augmentent toutes deux de +1 à la place.

Dons de Khorne



Khorne, le Dieu du Sang, prise les carnages et la mort par-dessus tout. Ses champions favoris sont de sinistres assassins qui prennent plaisir à massacrer et ne reculent devant rien pour terrasser leurs ennemis.

Visage de Khorne

Un démon apparaît devant vous. Il tape du pied, pousse un horrible rugissement et attaque. Après des heures de combats violents, il réussit à vous vaincre. Se tenant au-dessus de votre corps brisé par l'effort, il se penche vers vous, vous crachant son haleine rance et sa salive acide au visage avant de tirer un couteau. Il vous arrache alors la peau du visage, sans prêter attention à vos hurlements, et disparaît dans l'Aethyr. Ce qui reste de votre tête offre un spectacle immonde et bestial, qui rappelle étrangement une tête taureau grondant, mais qui possède encore des traits humains. Des nombreuses entailles de ce nouveau visage suintent des filets de sang qui vont maculer votre armure. Quand vous parlez, votre voix se mêle à celle de tous les mortels que vous avez tués. Vous gagnez le talent Terrifiant. Tout autre don de type «visage» s'applique ensuite à vos suivants.

Visage de buveur de sang

Des os jaillissent de votre visage, vous déchirant la peau et projetant du sang partout. Au bout de quelques moments de souffrance, le visage se reconstruit pour ressembler à celui d'un hideux buveur de sang. Vous gagnez le talent Effrayant. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Visage de sanguinaire

Des rasoirs invisibles vous tailladent le visage, le refaçonnant à l'image de celui d'un sanguinaire. Vous gagnez le talent Troublant. De plus, vous obtenez la mutation morsure venimeuse, qui compte dans le total de mutations dont vous disposez. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Visage de chien de Khorne

Votre bouche se déchire pour laisser place à une tête vaguement canine de chien du Chaos. Une fois libérée, elle déchire les vestiges de

chair et les dévore. Vous gagnez la mutation morsure venimeuse, qui compte dans le total de mutations dont vous disposez. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Visage de juggernaut

Des morceaux de votre armure se détachent et se mettent à ramper vers votre visage. Là où ils s'arrêtent, ils fusionnent avec la peau en produisant des panaches de fumée et en provoquant une douleur insupportable. Au bout d'instants insoutenables, le processus s'achève, vous laissant avec un visage bardé d'acier, qui ressemble vaguement à celui d'un juggernaut pourvu de deux cornes noires et recourbées. Vous gagnez le talent Armes naturelles et 2 points d'Armure à la tête. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Peau de Khorne

Votre peau subit une mutation des plus étranges; ses pigments se rassemblent en un nuage rougeâtre qui s'évapore et est emporté par une forte bourrasque. Au bout de quelques instants, votre corps prend la couleur de son environnement. Lancez 1d10 pour déterminer la nouvelle couleur: 1–4: rouge; 5–8: noir; 9–10: cuivré. Si votre peau devient cuivrée, votre valeur d'Endurance augmente de +1d10%. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Collier de Khorne

Le Dieu du Sang vous donne un *collier de Khorne* pour vous montrer sa faveur. Si vous gagnez ce don une deuxième fois, vous obtenez une *pierre de sang* ou un nouveau *collier* que vous pouvez accorder à un membre de votre suite. Reportez-vous **Chapitre XIV: L'arsenal du Chaos** pour plus de détails sur ces objets.

Main de Khorne

La température de l'une de vos mains (ou de l'une de vos pattes ou d'un tentacule) augmente jusqu'à ce qu'elle ait l'air chauffée au rouge. Le personnage peut attaquer avec cet appendice. En cas de succès, il inflige un coup d'une valeur de dégâts de BF–1. Chaque nouveau gain de ce don ajoute +1 aux dégâts.

Marque de Khorne

La marque de Khorne apparaît sur une partie bien visible de votre corps. Vous obtenez une mutation gratuite de Khorne (gratuite parce qu'elle ne compte pas dans le nombre de mutations dont vous disposez). De plus, vous bénéficiez d'une armure du Chaos. Reportez-vous au **Chapitre XIV: L'arsenal du Chaos** pour plus de détails. Si vous avez déjà une armure du Chaos, celle-ci s'imprègne de l'essence d'un démon supplémentaire et ajoute +1 point d'Armure sur une zone choisie au hasard. Si vous disposez d'une valeur de Magie supérieure ou égale à 1, elle tombe immédiatement à 0. Enfin, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests joués dans vos interactions avec d'autres adorateurs de Khorne. Si vous gagnez ce don une deuxième fois, Khorne vous le retire et vous confère une mutation à la place. Si vous le gagnez une troisième fois, vous récupérez la marque de Khorne, etc.

Musc de la haine

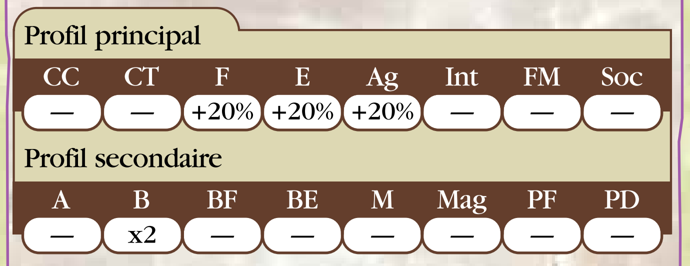
Vous empestez la mort, la sueur et le sang. Vous gagnez le talent Frénésie (si vous ne l'avez pas déjà). De plus, à chaque fois que vous êtes pris de frénésie, votre corps émet un fluide immonde qui touche toutes les créatures adjacentes. Ceux qui sont exposés à ce musc sont aussitôt sujets à une crise de frénésie incontrôlable. À chaque round, ils doivent attaquer la créature la plus proche (ami ou ennemi) en dehors de vous-même, pendant 1d10 rounds.

Morsure venimeuse

Votre bouche dégouline d'un fluide caustique extrêmement toxique. Il est tellement souillé que la peau qui entoure vos lèvres est boursouflée de plaies. Vous obtenez la mutation morsure venimeuse si vous ne l'avez pas déjà. Sinon, un des membres de votre suite gagne le don à votre place.

Les Princes Démons

Devenir un prince démon est la plus grande récompense que puisse espérer recevoir un champion du Chaos. Comme il ne l'obtient qu'en survivant à l'examen de l'Œil du Dieu, seuls quelques mortels sont tirés de leur monde pour connaître les délices du Chaos à la table de leurs maîtres. Quand il reçoit cette distinction, le personnage subit une affreuse transformation: sa forme démoniaque s'extrait de son corps en déchirant sa chair, comme un papillon sortant du cocon. Une fois libre, le nouveau prince démon est obligé de se rendre dans les Royaumes du Chaos, où il servira jusqu'à ce qu'il soit jugé digne de revenir dans le monde des mortels, souvent plus d'un millénaire plus tard. Par conséquent, jouer un prince démon flambant neuf est quasi impossible, car le personnage est finalement retiré du jeu. Toutefois, dans certaines circonstances, un tout nouveau prince démon peut être autorisé à rester dans le monde des mortels, en particulier lors des Incursions du Chaos ou d'autres situations précises déterminées par le MJ. S'il lui est permis de rester, modifiez le profil du personnage comme suit.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+20%	+20%	+20%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	x2	—	—	—	—	—	—

Notez que les promotions d'un prince démon viennent en plus de celles que le personnage a acquises via ses carrières. Ainsi, un personnage doté d'une Force de départ de 30% et ayant pris les +20% d'Esclavagiste aura une force effective de 50%. En devenant prince démon, il bénéficiera de +20% de plus et sa Force passera à 70%.

De plus, le personnage est beaucoup plus imposant physiquement, devenant une fois et demie plus grand et plus lourd qu'auparavant. Il obtient les talents Aura démoniaque et Terrifiant, ainsi que les mutations cornes, ailes et queue (s'il ne les avait pas déjà). Contrairement aux autres démons, les princes démons n'ont pas besoin de ressembler à leur dieu. Ce sont des créatures uniques, à l'apparence diverse et variée.

Une fois qu'un champion du Chaos a connu cette ascension, il ne reçoit plus de récompenses pour ses services, et sa suite se disperse, chacun allant chercher fortune de son côté. Il conserve cependant ses familiers démoniaques (mais pas les familiers qui lui sont liés ni ceux qu'il a pu créer).

Régénération

Afin qu'il vous soit plus facile de moissonner les âmes, vous récupérez désormais plus vite de vos blessures. Vous obtenez la mutation régénération. Si vous en disposez déjà, c'est un des membres de votre suite qui en bénéficie.

Frénésie

La haine et la rage du personnage se livrent une guerre sans fin. Vous gagnez le talent Frénésie si vous ne l'avez pas déjà. Si c'est le cas, c'est un des membres de votre suite qui en bénéficie.

Hybride

Accompagné d'un bruit de tonnerre, un chien de Khorne sort d'une nappe de brume. Vos armes s'échappent de leur fourreau et de leurs fixations, vous laissant vos dents et vos ongles pour tout moyen de défense. Le chien de Khorne vous bondit dessus et vous êtes pris dans un tourbillon de griffes et de crocs, chacun s'efforçant de dévorer l'autre. Vous vous battez jusqu'à ce que vous réalisiez qu'il vous est impossible de déterminer où votre corps s'arrête et où celui du chien commence.

Vous mêlez maintenant les traits d'un chien de Khorne et votre ancienne forme. Vous aurez par exemple la tête et les bajoues du monstre, un torse et des bras humanoïdes, et quatre pattes qui vous poussent sous la taille. D'autres combinaisons sont possibles en fonction de l'apparence que vous aviez avant la transformation, et bien sûr, selon le bon vouloir du MJ.

Vous conservez toutes vos récompenses, vos dons et vos mutations. Votre visage change comme si vous aviez gagné le don visage de chien de Khorne. De plus, vous devez comparer les caractéristiques de votre profil principal à celles des chiens de Khorne et faire la moyenne des deux, en arrondissant à l'entier supérieur. Tous les 0% comptent comme des 1%.

Perte de mémoire

Vous perdez vos souvenirs. Réduisez vos valeurs d'Intelligence, Force Mentale et Sociabilité de –2d10% chacune. À chaque fois que vous gagnez ce don, vos caractéristiques baissent un peu plus. Comme dans le cas des mutations, si l'une de vos valeurs tombe à 0%, vous devenez un enfant du Chaos.

Bonus d'agression

Khorne vous confère son savoir en matière de guerre et de combat. Ajoutez +1d10% à vos valeurs de Capacité de Combat, Capacité de Tir et Force.

Main armée

L'une de vos mains (ou une patte ou un tentacule) fusionne avec une arme de votre choix, qui peut être une arme du Chaos. Vous ne pouvez plus être désarmé, à moins qu'on ne vous coupe le bras. Si vous recevez de nouveau ce don, votre arme et vous ne faites qu'un, celle-ci vous conférant son intuition et son talent. Par conséquent, vous pouvez lancer deux dés aux tests d'initiative et garder le meilleur résultat. À chaque fois que vous recevez de nouveau ce don, vous gagnez un dé supplémentaire.

Nom démoniaque

Anticipant peut-être quelque promotion imminente au statut de démon, Khorne vous baptise d'un nom de démon. Vous gagnez trois unités phonétiques. À chaque fois que vous recevez de nouveau ce don, vous gagnez une nouvelle unité phonétique. Reportez-vous au **Chapitre XVIII: Les légions du Chaos**, page 254, pour plus de détails sur les noms des démons.

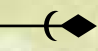
Mutation du Chaos

Khorne décide que vous ne méritez finalement pas de récompense spéciale et vous inflige à la place une mutation. Vous gagnez une mutation tirée sur la **Table 3–2: mutations de Khorne** et modifiez votre profil en conséquence.

TABLE 13-4: DONS DE NURGLE

1d100	Don
01-06	Visage de Nurgle
07-15	Langue dévorante
16-20	Visage de portepeste
21-24	Visage de la bête
25-30	Immensité
31-38	Pourriture de Neiglish
39-44	Cornes de Nurgle
45-50	Peste
51-57	Peau de Nurgle
58-63	Hybride
64-71	Infestation de nurglings
72-78	Familier nurgling
79-84	Traînée de glaire
85-93	Marque de Nurgle
94-97	Nom démoniaque
98-100	Mutation du Chaos

Dons de Nurgle



Nurgle est un maître pervers, qui jubile quand il répand désespoir et maladie dans le monde. Ses récompenses reflètent ce sinistre dessein et seuls les plus dépravés des mortels les convoitent.

Visage de Nurgle

Une nuée de mouches fond sur votre visage, dont elles mangent la peau avant de pondre leurs œufs dans vos chairs à nue. Pliant bagages, elles laissent derrière elles une masse frétillante d'asticots. Quelques jours plus tard, votre tête enfle et prend une couleur verdâtre. Vos yeux gonflent et prennent quant à eux un teint cireux. Enfin, de votre bouche pend une longue langue chancreuse de laquelle dégoulinent de vilaines mucosités jaunâtres. Vous gagnez le talent Terrifiant. Par la suite, si vous obtenez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Langue dévorante

Votre langue grossit brusquement jusqu'à vous remplir la bouche et déborder de votre mâchoire. Une fois exposée, elle ressemble à une longue horreur cylindrique et épaisse terminée par une bouche de lamproie bordée de dents pointues. Vous pouvez attaquer avec votre langue. En cas de succès, elle inflige un coup d'une valeur de dégâts de 1. Au bout d'un temps (quelques minutes en général), vous apprenez à contrôler cette chose immonde et à la forcer à se rétracter dans votre bouche, jusqu'à ce que vous lui donniez l'ordre d'attaquer. Par la suite, chaque fois que vous gagnez ce don, la valeur de dégâts de l'extrémité augmente de +1.

Visage de portepeste

Un fluide épais et cireux coule de vos oreilles pour vous envelopper brusquement le visage. Au bout de quelques moments, la croûte s'émiette pour dévoiler le visage répugnant d'un portepeste. Votre tête est désormais verte et putride, pourvue d'une corne au milieu du front. Vous pouvez attaquer avec et gagnez le talent Armes naturelles. Vous gagnez également le talent Troublant. À chaque fois que vous recevez de nouveau ce don, c'est un membre de votre suite qui en bénéficie.

Visage de la bête

Au sommet de votre crâne apparaît un amas de langues qui se tordent et s'agitent. Elles viennent vous fouetter la tête et tout ce qu'elles touchent se met à changer. Une fois que les langues sont épuisées, ce qui prend une heure tout au plus, vos traits sont irrévocablement altérés, transformés en une masse de tentacules grouillants. Vous recevez les talents Armes naturelles et Troublant. Si vous frappez un adversaire à l'aide de ces armes naturelles (les tentacules), il doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être paralysé (et donc sans défense) pendant 1d10 rounds. À chaque fois que vous recevez à nouveau ce don, c'est un membre de votre suite qui en bénéficie.

Immensité

Vos entrailles s'accrochent à vos déjections comme l'amant à sa bien-aimée. Vous retenez tout simplement vos excréments, forçant votre corps à s'accommoder de cette masse supplémentaire jusqu'à ce qu'il ressemble à une version miniature de Grand-père Nurgle lui-même. Ce corps obèse augmente votre valeur d'Endurance de +10%, mais réduit votre valeur d'Agilité de –10%. À chaque fois que vous gagnez ce don, vous grossissez dans les mêmes proportions le bonus et le malus évoqués ci-dessus.

Pourriture de Neiglish

Vous abritez le plus virulent fléau du monde: la pourriture de Neiglish. En effet, vous gagnez la mutation portepeste, bien qu'elle ne compte pas dans le nombre total de mutations dont vous disposez. À chaque fois que vous gagnez ce don, vous portez une maladie supplémentaire, déterminée aléatoirement par la mutation.



Cornes de Nurgle

Une paire de cornes pâles jaillit de votre front dans un flot de bave jaunâtre. Vous gagnez la mutation cornes, bien qu'elle ne compte pas dans le nombre total de mutations dont vous disposez. À chaque fois que vous gagnez ce don, les cornes grandissent, comme indiqué dans la description de la mutation.

Peste

Dans un geste d'affection presque paternel, Nurgle décide de répandre ses plus sincères bienfaits sur vous. Vous-même et tous les personnages situés dans un rayon de 150 mètres sont affectés par une maladie. Lancez les dés sur la table suivante pour en découvrir la nature. Reportez-vous à l'encart **Maladies virulentes,** page 50, pour plus de détails sur les maladies qui ne sont décrites ni ici ni dans *WJDR*.

~ MALADIE ~

1d100	Maladie
01-16	La trembloblote
17-32	L'infection du visu
33-48	La rampante bubonique
49-64	La fièvre osseuse
65-80	La fébrilite grise
81-96	La variole verte
97-100	Choisissez une maladie aux pages 136-137 de *WJDR*.

Quand vous touchez un adversaire au corps à corps, il y a risque d'infection. Celui-ci doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de contracter la maladie.

Chaque jour, vous devez réussir un test d'Endurance pour combattre les ravages de la maladie. En cas de réussite, vous parvenez à lui résister, mais en cas d'échec, vous devez ajuster votre profil en conséquence. Vous ne guérissez jamais. Contrairement à la mutation portepeste, la maladie peut vous tuer et finira très probablement par le faire. Mourir ainsi est l'une des plus grandes bénédictions que puisse accorder Nurgle. Chaque fois que vous gagnez ce don, une nouvelle maladie affecte votre corps torturé.

Peau de Nurgle

Nurgle vous rend visite quand vous vous endormez, apaisant votre front soucieux et fiévreux de ses caresses infectieuses. Quand vous vous réveillez, vous découvrez que votre peau a désormais une teinte verdâtre et est couverte de cloques répugnantes et de plaques de pourriture. Dès que vous faites un mouvement brusque, la peau se déchire et laisse couler un mince filet de fluide empestant la charogne. Malheureusement, ses blessures ne guérissent pas et sont toujours à vif (vous ne pouvez regagner des points de Blessures que par magie, grâce à des cataplasmes médicinaux, et autres artifices semblables). Dès que vous engagez un combat au corps à corps, vos adversaires subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat à cause des nuages de mouches affamées qui bourdonnent tout autour de vous. Chaque fois que vous gagnez ce don, les nuages s'épaississent, augmentant le malus de –10%.

Hybride

Vous évoluez en une hideuse créature hybride, la moitié de votre corps étant remplacée par celui d'une bête de Nurgle. Généralement, votre tête développe un tas de tentacules gluants tandis que la partie inférieure de votre corps ressemble à celui d'une limace. Faites la moyenne entre les caractéristiques de votre profil principal et celles d'une bête de Nurgle, en arrondissant à l'entier supérieur. Vous conservez tous vos dons, récom-

penses et mutations, et vous gagnez le don visage de la bête. Par la suite, chaque fois que vous gagnez ce don, vous le transmettez à un membre de votre suite.

Infestation de nurglings

Une armée de nurglings (cf. **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos**) décide de nicher sur vous… mais aussi à l'intérieur de vous. Ils vivent dans les recoins de votre armure et de vos vêtements, se blottissant dans les creux et les interstices. Ils traînent sur votre tête et vous apaisent en vous léchant le cuir chevelu. Quand vous engagez le combat au corps à corps, 1d10 de ces monstres se jettent sur vos adversaires, faisant de leur mieux pour les abattre. Une fois l'ennemi vaincu, les nurglings retournent à leurs cachettes favorites. Par la suite, chaque fois que le personnage gagne ce don, il récupère 1d10 nurglings supplémentaires.

Familier nurgling

Un familier nurgling sort de vos excréments ! Il servira son maître avec dévouement. Reportez-vous au **Chapitre XVII: La sorcellerie du Chaos** pour plus de détails sur les familiers démoniaques. Chaque fois que vous gagnez ce don, vous obtenez un familier supplémentaire.

Traînée de glaire

De votre chair et de votre armure suinte une substance visqueuse qui adhère à tout ce qu'elle touche. Vous laissez une traînée gluante derrière vous partout où vous allez. Quiconque marche dans une flaque de cette substance doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la pourriture de Neiglish. La substance disparaît au bout de 1d10 jours. Chaque fois que vous gagnez à nouveau ce don, vous le transmettez à l'un des membres de votre suite.

Marque de Nurgle

Vous recevez la marque de Nurgle sur le front ou à un autre endroit visible. Périodiquement, cette marque déménage à un autre endroit. Vous obtenez une mutation. De plus, votre poids augmente de 50% et votre taille de +1d10 x 2,5 cm. Votre valeur d'Endurance augmente de +2d10%. Enfin, vous bénéficiez d'un bonus de +10% à tous les tests dans le cadre de vos interactions avec d'autres adorateurs de Nurgle. Si vous gagnez ce don une deuxième fois, Nurgle vous le retire et vous impose à la place une mutation. Si vous le gagnez une troisième fois, vous regagnez la marque de Nurgle, etc.

Nom démoniaque

Anticipant peut-être quelque promotion imminente au statut de démon, Nurgle vous baptise d'un nom de démon. Vous gagnez trois unités phonétiques. À chaque fois que vous recevez à nouveau ce don, vous gagnez une nouvelle unité phonétique. Reportez-vous au **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos**, page 254, pour plus de détails sur les noms des démons.

Mutation du Chaos

Nurgle vous récompense d'une mutation aléatoire. Vous obtenez une mutation de la **Table 3–4 : mutations de Nurgle** et effectuez toutes les modifications nécessaires.

Dons de Slaanesh



Slaanesh récompense ceux qui cèdent à leurs caprices et à leurs passions, et qui se vouent à l'assouvissement des désirs primaires que sont le plaisir et la douleur. Bien sûr, pour garder le contrôle de ses esclaves, il s'assure qu'ils sont obligés de se livrer à des actes toujours plus dépravés pour atteindre les mêmes sommets… ou les mêmes abîmes.

TABLE 13–5: DONS DE SLAANESH

1d100	Don
001–03	Visage de Slaanesh
04–08	Visage de gardien des secrets
09–14	Visage de démonette
15–20	Visage de bête de Slaanesh
21–25	Sadomasochiste
26–35	Pince de crabe
36–50	Curieuse excroissance
51–55	Langue préhensile
56–65	Personnalité grisante
66–73	Familier
74–81	Hybride
82–86	Cornes de Slaanesh
87–91	Musc
92–96	Queue-rasoir
97	Marque de Slaanesh
98	Nom démoniaque
99–100	Mutation du Chaos

Visage de Slaanesh

Vous ressentez le besoin urgent de dévoiler votre vrai visage. Rien ne peut vous en distraire ni vous en dissuader. À l'aide de lames, de crochets et d'autres instruments redoutables, vous arrachez, tailladez, tirez et percez, refaçonnant vos traits pour souligner la perfection que vous savez cachée sous leur surface. Chaque coup de lame vous tire des larmes et arrache un soupir à vos lèvres dégoulinantes de bave. Le résultat final est abominable et vous gagnez le talent Terrifiant. Si vous gagnez à nouveau un don de type « visage », il s'applique à l'un des membres de votre suite.

Visage de gardien des secrets

Dans un brusque sursaut d'une exquise douleur, vous poussez un cri aigu tandis que les os de votre tête se mettent à s'agiter et à trembler. Le phénomène se prolonge des heures durant tandis que votre crâne prend la forme de celui d'un gardien des secrets, assorti d'une mâchoire pleine de crocs et d'une paire de cornes qui jaillissent de part et d'autre de votre tête. Vous gagnez les talents Armes naturelles et Effrayant. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à l'un des membres de votre suite.

Visage de démonette

Au moment où personne ne regarde, une démonette apparaît, et après avoir brièvement caressé votre visage de sa pince de crabe, elle l'arrache et le remplace par le sien. Ensuite, elle disparaît avec un petit rire. Vous avez désormais la peau pâle d'une démonette et des yeux verts ronds comme des soucoupes. Toutefois, le contour de votre visage n'est qu'une plaie suppurante et boursouflée qui révèle que celui-ci a été collé sur votre crâne. La plupart des champions se servent de clous pour maintenir ce masque de chair en place, et vous feriez sans doute mieux d'en faire autant. Cette récompense ne procure aucun avantage. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à l'un des membres de votre suite.

Visage de bête de Slaanesh

Des milliers de minuscules insectes se mettent à grouiller sur votre corps, se dirigeant vers votre tête. Une fois arrivés, ils creusent sous votre peau afin d'atteindre les os et les tendons. Ils se mettent à dévorer avidement, creusant de plus en plus profond et attendrissant les chairs jusqu'à ce que la peau se mette à pendre. Au bout de quelques instants, les vermines tentent de s'échapper mais meurent en chemin, donnant à votre tête l'aspect de celle d'une bête de Slaanesh. Vous pouvez désormais utiliser votre langue pour lécher un adversaire (ce qu'on résout comme une attaque normale). Ce faisant, vous n'infligez aucun dégât, mais la cible doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir les effets du sort *désorientation* (cf. page 156 de *WJDR*) pendant 1d10 heures. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à l'un des membres de votre suite.

Sadomasochiste

Vous ne ressentez d'excitation charnelle que si vous infligez ou recevez des blessures. Dès que vous infligez ou perdez au moins 1 point de Blessures, vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Force, Endurance et Force Mentale pendant 1d10 rounds. Toutefois, les blessures multiples ne sont pas cumulables. Par la suite, chaque fois que vous gagnez ce don, le bonus augmente de +10%.

Pince de crabe

Une de vos mains (ou une patte ou un tentacule) fusionne pour devenir un horrible appendice semblable à une pince de crabe, lequel durcit bientôt pour former une carapace noueuse et chitineuse sur la surface de votre peau. Vous gagnez le talent Armes naturelles. Par la suite, chaque fois que vous gagnez ce don, vous obtenez à la place une mutation.

Curieuse excroissance

Dans vos rêves, vous êtes le jouet de milliers d'amants. Vous atteignez des sommets d'extase et d'agonie. Quand vous vous réveillez, vous découvrez que vous avez changé. Si vous êtes un homme, un sein vous a poussé. Si vous êtes une femme, une rangée de cinq seins apparaît sur le côté de votre torse. Ils produisent du lait. Ceux qui goûtent à ce nectar gagnent les avantages du don sadomasochiste pendant 1d10 rounds.

Langue préhensile

Votre langue durcit et devient extrêmement puissante. Vous pouvez vous en servir pour immobiliser des adversaires situés dans un rayon de 6 mètres (3 cases). Pour ce faire, vous devez réussir un test de Capacité de Tir. La victime, elle, joue un test d'Agilité pour éviter d'être sous l'effet d'une prise (cf. page 131 de *WJDR*). À chaque round qui suit, vous pouvez effectuer une demi-action pour jouer un test de Force afin d'attirer vers vous votre adversaire d'un nombre de cases égal au nombre de succès obtenu. Les cibles capturées de la sorte peuvent tenter d'échapper à la prise normalement. À chaque fois que vous obtenez à nouveau ce don, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de lutte associés.

Personnalité grisante

Vous gagnez en confiance en vous et en charisme. Votre Force Mentale et votre Sociabilité augmentent de +1d10% à chaque fois que vous gagnez ce don.

Familier

Quel que soit votre sexe, vous donnez naissance à une muse. Cette créature prend la forme d'un petit succube ou d'une créature semblable. À chaque fois que vous obtenez à nouveau ce don, vous gagnez un familier supplémentaire. Reportez-vous au **Chapitre XVII : La sorcellerie du Chaos** pour plus de détails sur les familiers démoniaques.

Hybride

Après une soirée épuisante de plaisirs indicibles, vous vous transformez en un hybride secoué de soubresauts, mêlant les traits d'une monture de Slaanesh aux vôtres. Vous développez un brillant pelage qui vous confère un étrange pouvoir de séduction. Faites la moyenne des valeurs de votre profil principal et de celui d'une monture de Slaanesh, en arrondissant à l'entier supérieur. Vous conservez vos récompenses, dons et mutations et gagnez le talent Troublant. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à l'un des membres de votre suite.

Cornes de Slaanesh

Deux cornes recourbées sortent de votre crâne et vous obtenez la mutation cornes. Elle ne compte pas dans le total de mutations dont vous disposez. Par la suite, chaque fois que vous recevez ce don, considérez que vous faites une nouvelle acquisition de la mutation cornes.

Musc

Vous exsudez un parfum musqué particulièrement sensuel et séduisant. Toute créature vivante située dans un rayon de 8 mètres (4 cases) doit réussir un test de Force Mentale ou venir près de vous. Si les alliés de la victime tentent de l'en empêcher, celle-ci bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de prise. Une fois qu'elle vous est adjacente, elle ne fait rien d'autre que rester immobile, attendant le plaisir ou la douleur que vous jugerez bon de lui infliger. Vous ne pouvez affecter qu'une créature à la fois, en partant de celle qui est la plus proche de vous. Chaque round après le premier, la victime peut tenter un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour se libérer de l'emprise. Par la suite, chaque fois que vous gagnez ce don, la portée de votre musc s'étend de 2 mètres (1 case).

Queue-rasoir

Votre colonne vertébrale s'étend pour former une longue queue sinueuse hérissée de barbillons acérés comme des rasoirs. Vous gagnez le talent Armes naturelles. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à l'un des membres de votre suite.

Marque de Slaanesh

Vous gagnez la marque de Slaanesh et une mutation « gratuite » (qui ne compte pas dans votre total de mutations). Vous êtes maintenant plus sûr de vous. Votre valeur de Force Mentale augmente de +2d10%. Enfin, vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests joués dans le cadre de vos interactions avec d'autres adorateurs de Slaanesh. Si vous gagnez ce don une deuxième fois, Slaanesh vous le retire et vous inflige à la place une mutation. Si vous le gagnez une troisième fois, vous regagnez la marque de Slaanesh, etc.

Nom démoniaque

Anticipant peut-être quelque promotion imminente au statut de démon, Slaanesh vous baptise d'un nom de démon. Vous gagnez trois unités phonétiques. À chaque fois que vous recevez à nouveau ce don, vous gagnez une nouvelle unité phonétique. Reportez-vous au **Chapitre XVII : Les légions du Chaos**, page 254, pour plus de détails sur les noms des démons.

Mutation du Chaos

Vous lassez Slaanesh, qui vous inflige une mutation de la **Table 3–5 : mutations de Slaanesh**. Appliquez toutes les modifications nécessaires.

Dons de Tzeentch



Le Maître du Changement a une approche plus subtile de la corruption. Il tire un vif plaisir de la manipulation, des utilisations inventives de la magie et par-dessus tout d'écraser ses ennemis. Il n'en attend pas moins de ses sbires.

Visage de Tzeentch

Votre tête s'enfonce entre vos épaules, devenant plissée et énigmatique comme celle de Tzeentch en personne. De petits yeux et de petites bouches apparaissent sur votre visage et se déplacent, se multipliant ou disparaissant avec une étrange irrégularité. Vous gagnez le talent Effrayant. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Visage d'un duc du changement

Vous développez un long bec crochu et une impressionnante crête de plumes. Vous gagnez les talents Armes naturelles et Effrayant. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Visage d'horreur

Votre visage devient bleu ou rose (à déterminer au hasard). Il se tord et se déforme : sa bouche s'élargit et ses orbites se creusent jusqu'à ce

que ses yeux soient enfoncés sous d'énormes arcades sourcilières au milieu d'une tête noueuse. Vous gagnez le talent Troublant. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Duplication extatique

Après une crise de nausées brève mais intense, vos entrailles se mettent à grogner et à vibrer comme si elles étaient vivantes. Vos bras, terrifiés par le bruit, s'allongent pour échapper à l'abdomen vibrant et développent de nouvelles articulations sans aucune raison. Votre peau prend une teinte rose ou bleue (à déterminer au hasard) et votre visage se fend d'un large sourire. Si vous êtes tué au combat, votre corps se sépare en deux horreurs bleues (cf. **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos**) qui continuent à se battre jusqu'à ce qu'elles ou votre meurtrier soient anéantis. Elles disparaissent alors dans un nuage de fumée sulfureuse et retournent aux Royaumes du Chaos. Chaque nouveau tirage de ce don ajoute une horreur bleue supplémentaire quand vous mourez.

Main de Tzeentch

Votre main se dote brièvement d'une intelligence qui lui est propre. Tous les doigts se battent les uns contre les autres, et la bataille dure jusqu'à ce que deux d'entre eux tombent sous les rires aigus des survivants. Après cette guerre civile digitale, les autres doigts, pleins de remords, se punissent en devenant incroyablement fins et longs, se dotant de petites ventouses à leur extrémité. À cause de cette répugnante révolte de votre corps, vous ne pouvez plus rien saisir dans cette main, mais vous pouvez vous en servir pour attaquer. Vous gagnez le talent Armes naturelles. À chaque fois que vous gagnez à nouveau ce don, une autre de vos mains se révolte, faisant autant de victimes dans les rangs de vos doigts. Si vous êtes à court de mains valides, vous transmettez ce don à un membre de votre suite.

Bras lance-flammes

Quelle n'est pas votre surprise lorsque votre bras se transforme en trompe flexible ! Elle est pourvue à son extrémité d'une bouche dotée de dents qui éructe du feu. Naturellement, vous ne pouvez plus vous servir de cette main. Toutefois, elle peut mordre. Vous gagnez le talent Armes naturelles. De plus, vous pouvez vous servir de votre bras pour tirer une boule de feu sur n'importe quelle cible située dans un rayon de 12 mètres (6 cases). On résout cette attaque à l'aide d'un test de Capacité de Tir. En cas de succès, vous infligez trois coups d'une valeur de dégâts de 3. En cas d'échec, le feu enflamme tout ce qui est combustible et se comporte comme un incendie ordinaire.

Don de la magie

Tzeentch reconnaît votre don en matière de magie. Votre valeur de Magie augmente de +1. De plus, vous pouvez acheter Magie commune (Chaos), Magie mineure et Sombre savoir (Tzeentch) pour 100 xp s'ils ne font pas partie des talents de votre plan de carrière. Chaque fois que vous gagnez à nouveau ce don, votre valeur de Magie augmente de +1, mais si celle-ci atteint 5, vous explosez dans une gerbe de flammes roses.

Table 13-6: Dons de Tzeentch

1d100	Don
01-06	Visage de Tzeentch
07-15	Visage d'un duc du changement
16-22	Visage d'horreur
23-27	Duplication extatique
28-33	Main de Tzeentch
34-39	Bras lance-flammes
40-44	Don de la magie
45-50	Jugement de Tzeentch
51-54	Hybride
55-58	Magie de Tzeentch
59-62	Familier
63-69	Ailes
70-77	Nouvelle naissance
78-84	Regard de flétrissure
85-93	Marque de Tzeentch
94-97	Nom démoniaque
98-100	Mutation du Chaos

Jugement de Tzeentch

Pour une raison qui lui appartient, Tzeentch décide de vous examiner de plus près, et alors que son regard se braque sur vous, vous subissez un changement. Vous obtenez une mutation. Pour chaque caractéristique de votre profil principal, lancez 1d10. Sur un résultat de 1–5, la valeur de la caractéristique est réduite de –1d10%, alors qu'elle augmente de +1d10% sur un résultat de 6–10. Si une valeur, quelle qu'elle soit, est réduite à 0% ou moins, vous êtes transformé en enfant du Chaos bredouillant. Chaque fois que vous gagnez à nouveau ce don, on lance 1d10 pour toutes vos caractéristiques et vous gagnez une mutation supplémentaire.

Hybride

Après une brève explosion d'énergie multicolore, vous subissez une incroyable transformation. Lancez 1d10. Sur un résultat de 1–4, vous gagnez le don bras lance-flammes. Sur un résultat de 5–8, une nouvelle trompe vous pousse sur le corps avec les mêmes avantages que le bras suscité, mais elle rend l'un de vos bras inutilisable. Sur un 0, le bas de votre corps se transforme en une jupe de chair hideuse. Vous gagnez le talent Lévitation et pouvez léviter avec une valeur de Mouvement égale à celle dont vous disposiez auparavant. Sur un 10, vous vous transformez en enfant du Chaos. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Magie de Tzeentch

Tzeentch a jugé bon de vous gratifier d'un objet magique. Cet objet contient un sort issu de n'importe quelle liste, au choix du MJ. Vous pouvez le lancer à l'aide de l'objet comme s'il avait une valeur de Magie de 3. Toutefois, vous ne choisissez pas le nombre de dés que vous jetez ; vous en lancez toujours trois pour ce qui est du jet d'incantation. Pour déterminer le type de sort obtenu, lancez les dés sur la table suivante.

~ Magie de Tzeentch ~

1d10	Type de sort
1–4	Magie commune
5–7	Magie mineure
8–10	Domaine

L'objet peut être aussi simple qu'une baguette de bois, ou aussi encombrant qu'un tableau ou un char. Le MJ doit être très créatif quand il conçoit ce genre de don. À chaque fois que vous recevez ce don, vous gagnez un nouvel objet.

Familier

Ce qui n'était au début qu'une bosse gênante sous votre peau se voit brusquement pousser bras et jambes et s'extirpe de votre corps. Quand la créature tombe à terre, elle vous adresse une petite révérence et vous pouvez l'observer de près. Petite, trapue et bleue, elle ressemble à une horreur de Tzeentch miniature. À partir de ce moment, la créature vous sert en tant que familier. Reportez-vous au **Chapitre XVII : La sorcellerie du Chaos** pour plus de détails sur les familiers démoniaques. Chaque fois que vous gagnez ce don, vous recevez un nouveau familier.

Ailes

De grandes ailes de plumes se déploient dans votre dos. Vous gagnez le talent Vol, votre valeur de Mouvement en vol étant égale au double de votre valeur de Mouvement ordinaire. Si vous gagnez à nouveau ce don, il s'applique à un membre de votre suite.

Nouvelle naissance

Tzeentch décide sans raison apparente qu'il est temps de recréer son serviteur mortel. Vous devez lancer les dés pour redéfinir toutes les caractéristiques de votre profil principal. Les promotions, talents et compétences gagnés sont conservés. Chaque fois que vous recevez ce don, vous devez à nouveau recréer votre profil principal.

Regard de flétrissure

Après une migraine qui vous a presque paralysé, vos yeux s'ouvrent brusquement, résolus à vous percevoir tout le reste de votre carrière comme un champion de Tzeentch. Mais vous découvrez cependant que les gens ne peuvent plus soutenir votre regard. Quand vous combattez au corps à corps, votre adversaire doit réussir un test de Force Mentale sous peine de subir un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat (contre vous uniquement). Chaque fois que vous gagnez ce don, la difficulté du test de Force Mentale augmente d'un cran, passant à Assez difficile, Difficile, puis très Difficile.

Marque de Tzeentch

Vous gagnez la marque de Tzeentch et obtenez 1d10/2 mutations gratuites. De plus, votre valeur de Magie augmente de +1 et vous gagnez Sombre savoir (Tzeentch). Si vous avez déjà ce talent, vous gagnez à la place un objet magique au choix du MJ. Même si vous ne pouvez pas utiliser cet objet, vous devez le conserver si vous ne voulez pas précipiter votre propre destruction. Vous pouvez acheter le talent Incantation de bataille pour 100 xp. Enfin, vous gagnez un bonus de +10% aux tests joués dans le cadre d'interactions avec d'autres adorateurs de Tzeentch. Si vous gagnez ce don une deuxième fois, Tzeentch vous le retire et vous inflige une mutation à la place. Si vous le gagnez une troisième fois, vous regagnez la marque de Tzeentch, etc.

Nom démoniaque

Anticipant peut-être quelque promotion imminente au statut de démon, Tzeentch vous baptise d'un nom de démon. Vous gagnez trois unités phonétiques. À chaque fois que vous recevez à nouveau ce don, vous gagnez une nouvelle unité phonétique. Reportez-vous au **Chapitre XVIII: Les légions du Chaos**, page 254, pour plus de détails sur les noms des démons.

Mutation du Chaos

Tzeentch est un maître capricieux. Lancez 1d10. Vous obtenez une mutation sur un résultat de 1–3, deux mutations sur un résultat de 4–6, trois mutations sur un résultat de 7–10, et quatre mutations sur un résultat de 10. Dans tous les cas, ces mutations sont issues de la **Table 3–6: mutations de Tzeentch**.

LES SUITES

C'est inévitable. Quand on sert les Dieux Sombres, on gagne en pouvoir, et les serviteurs du Chaos bredouillant et dégoulinant de bave sont toujours attirés par le pouvoir. Par conséquent, en devenant plus puissant, d'autres esclaves des ténèbres affluent sous votre bannière. Bien que vous puissiez attirer des suivants, vous n'êtes pas obligé de les accepter. Vous pouvez les tuer, les repousser ou les ignorer. Mais bien des champions du Chaos reconnaissent la valeur de ces serviteurs. Plutôt que de les exploiter sans ménagement, ils cultivent leur relation avec eux, leur inculquant une certaine loyauté. Une fois qu'ils y parviennent, ces créatures sont à eux et rien qu'à eux.

Bien des récompenses obtenues grâce à d'excellents états de service envers les Puissances de la Corruption confèrent un certain nombre d'enfants ou de chiens du Chaos, mais ce ne sont pas là les seules choses qu'un champion du Chaos puisse attirer. Pour chaque tranche de deux récompenses du Chaos qu'il gagne, le champion a le droit de lancer une fois le dé sur la **Table 13–7: génération de suite**. Selon les résultats de cette table, l'intéressé peut gagner un ou même deux tirages sur la **Table 13–8: composition de la suite**.

À mesure que le champion du Chaos commence à rassembler des suivants, il a plus de chances d'accomplir de grandes prouesses aux yeux de son maître. Ainsi, il est important pour lui de s'occuper des membres de sa suite et de les équiper des armes et armures adaptées. Et quand le champion gagne des récompenses dont il dispose déjà, il peut en transmettre certaines à ses suivants favoris. On considère que tous ces suivants commencent le jeu avec une promotion dans leur carrière (s'ils en ont une). C'est à vous de générer les caractéristiques de ces personnages avec votre MJ. Certaines des créatures recensées ici viennent du *Bestiaire du Vieux Monde*. Si vous ne l'avez pas, remplacez-les par les mutants décrits dans *WJDR*.

Les récompenses et la suite du champion

Ceux qui suivent le champion sont corrompus par ses actes et les idéaux impurs qu'il sert. Tout comme ses efforts finissent par le souiller par l'intermédiaire des récompenses du Chaos, ils affectent ses suivants. Les récompenses obtenues par la suite du champion sont différentes de celles conférées au principal intéressé. Les serviteurs ont tendance à subir des mutations plus délirantes, à être altérés ou transmutés, à devenir des enfants du Chaos, ou simplement à devenir fous à cause de la corruption de leur forme.

Chaque fois qu'un champion du Chaos gagne une récompense (qu'il s'agisse d'un don, d'une récompense ou d'une mutation du Chaos), ses suivants en reçoivent une eux aussi. Lancez les dés sur la **Table 13–9: récompenses des suivants** et appliquez les résultats du jet de dés aux suivants choisis par le MJ. De plus, des récompenses et dons accordés plusieurs fois au champion peuvent être transférés à un membre de sa suite. Reportez-vous à leur description pour plus de détails.

Utilisation des suites

La gestion des suites peut être difficile dans une partie de *WJDR*. Dans certains cas, elles font de l'ombre aux personnages et les efforts nécessaires pour gérer leurs actions peuvent ne pas intéresser les joueurs. Si vous jouez à *Warhammer le jeu des Batailles Fantastiques*, vous pourrez aisément résoudre les batailles qui mettent en scène les suites avec ces règles. Sinon, mieux vaut les utiliser en tant qu'élément narratif, en laissant votre MJ décrire les plus grandes batailles tout en restant concentré sur les actions des personnages joueurs.

Utilisation des personnages joueurs comme suivants

Une idée de campagne intéressante pourrait voir les joueurs interpréter les membres de la suite d'un champion du Chaos. Le champion du Chaos peut être un PJ ou simplement un PNJ qui sert d'élément d'intrigue pour faire avancer la campagne. De telles parties sont susceptibles de créer des tensions autour de la table de jeu, dans la mesure où certains personnages peuvent ne pas être récompensés à leur juste valeur. Mais les joueurs mûrs et expérimentés savent que telle est la loi du Chaos. Pour apaiser les frustrations, laissez les joueurs interpréter le champion du Chaos à tour de rôle afin d'offrir à chaque membre du groupe une chance de savourer le vrai pouvoir.

TABLE 13-7: GÉNÉRATION DE SUITE

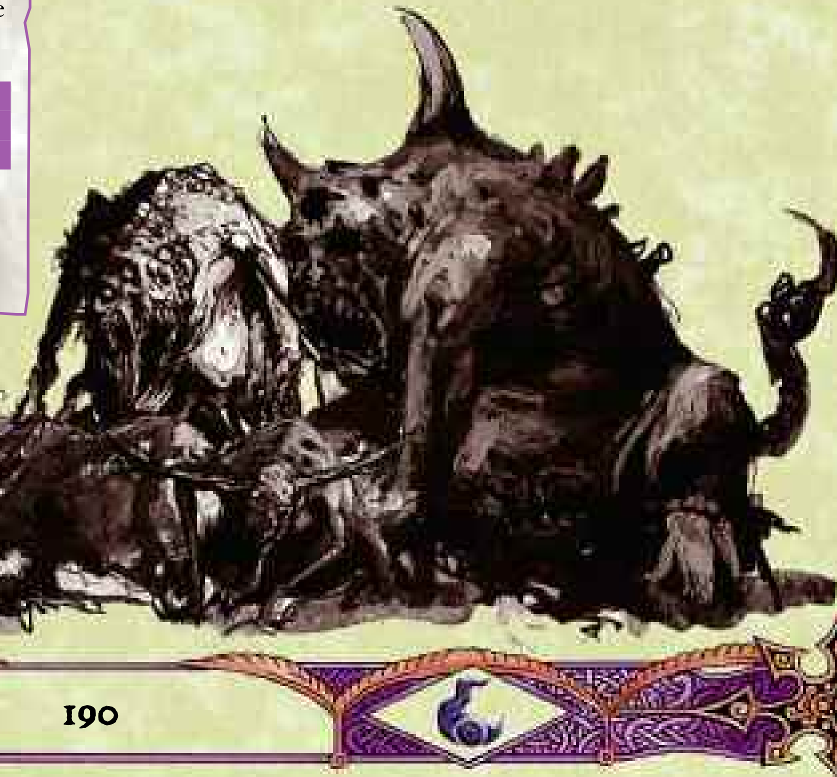
1d10	Suite
1–3	Aucun suivant
4–9	Lancez une fois les dés sur la **Table 13–8: composition de la suite**.
10	Lancez deux fois les dés sur la **Table 13–8: composition de la suite**.

Table 13-8 : Composition de la suite

1d100	Suite
01-30	**Hommes-bêtes** : 1d10 gors et 1 ungor/bray, 1 bestigor (20% de chances), 1 centigor (10% de chances)
31-35	**Nains du Chaos** : 1d10/5 Maraudeurs nains du Chaos, 1d10/5 Maraudeurs nains du Chaos supplémentaires (20% de chances), 1 Ingénieur nain du Chaos (10% de chances), 1 Hiérogrammate nain du Chaos (10% de chances)
36-38	**Sorcier du Chaos** : Malédictor humain, 1d10/5 Malédictors humains supplémentaires (20% de chances)
39-41	**Guerrier du Chaos** : 1d10 Maraudeurs norses ou kurgans, 1 Guerrier du Chaos humain, 1d10/5 Maraudeurs du Chaos supplémentaires (20% de chances), 1d10/2 Maraudeurs du Chaos supplémentaires (10% de chances)
42-46	**Elfes noirs** : 1d10/2 cultistes elfes noirs (10% de chances)
47-51	**Gobelins** : 1d10 gobelins
52-53	**Harpies** : 1 harpie (30% de chances)
54-73	**Humains** : 1d10 mutants, 1d10 cultistes ayant 1d10/5 mutations chacun (50% de chances)
74-78	**Hobgobelins** : 1d10/2 hobgobelins (20% de chances)
79-80	**Minotaures** : 1 minotaure (30% de chances)
81-82	**Ogre du Chaos** : 1 ogre du Chaos (40% de chances)
83-87	**Orques** : 1d10 orques, 1d10/2 orques noirs (50% de chances)
88-92	**Mutants** : 1d10 mutants
93	**Troll du Chaos** : 1 troll du Chaos (25% de chances)
94	**Thaumaturge** : 1 Thaumaturge (cf. *Les Royaumes de Sorcellerie* pour plus de détails ; si vous ne l'avez pas, remplacez-le par un sorcier du Chaos)
95-99	**Loups** : 1d10 loups ayant chacun 1 mutation, alpha de meute de chiens du Chaos (20% de chances)
100	**Autre** : un démon mineur au choix du MJ (50% de chances), une créature légendaire (20% de chances). Ou sinon, choisissez simplement quelque chose d'amusant.

Table 13-9 : Récompenses des suivants

1d100	Récompense
01-80	*Mutation du Chaos* : le MJ choisit (aléatoirement ou non) un des suivants du champion du Chaos qui subit une mutation au hasard. Lancez les dés sur la table du **Chapitre III** correspondant à votre Dieu Sombre.
81-85	*Augmentation de caractéristique* : le MJ choisit (aléatoirement ou non) un des suivants du champion du Chaos et lui confère une augmentation de +1d10% en Force et en Endurance.
86-90	*Enfant du Chaos* : le MJ choisit (aléatoirement ou non) un des suivants du champion du Chaos et le transforme en enfant du Chaos.
91-95	*Récompenses multiples* : lancez les dés trois fois de plus sur cette table et appliquez les résultats à un suivant de votre choix (ou que vous désignerez aléatoirement).
96-00	*Récompense spéciale* : le MJ choisit (aléatoirement ou non) un des suivants du champion du Chaos et lui donne droit à un tirage sur la **Table 13–1 : récompenses du Chaos.**



Chapitre XIV
L'Arsenal du Chaos

« Toi pas aimer mon livre ? Non ? Incon... Inconsis... Toi [illegible] ? Et si je planter lame dans ta face ? Hein ? Toi pas aimer non plus ? Mais je planter jolie épée, tout démon, [illegible] âme. Alors ? Quoi penser de mon livre, maintenant, toi ? D'abord je lécher ton visage. Après, j'arracher tes yeux jolis. »

— Gorbad le Cru, champion du Chaos

N'importe quel objet ordinaire peut développer les caractéristiques du Chaos. Une fois exposé à la malepierre, à de terribles rituels ou à la présence de la *Dhar*, un objet tout à fait banal peut prendre des allures pour le moins extraordinaires. Les curiosités de ce type sont rassemblées et détruites par les serviteurs des divers cultes impériaux. Les répurgateurs traquent les objets suspects et les livrent aux flammes de la purification au moindre soupçon de souillure. Ces choses peuvent être détruites, souvent sans le moindre mal. Mais de temps en temps, quoique très rarement, un objet qui n'est pas de ce monde vient à tomber entre les mains de mortels.

Ce chapitre présente des objets du Chaos différents de ceux abordés dans le **Chapitre V : Les instruments du Chaos**. Ces objets ont peu de chances de finir entre les mains d'honnêtes gens, ne faisant surface que quand un inconscient pense avoir découvert un trophée extraordinaire sur le champ de bataille et le rapporte chez lui pour le montrer à ses amis. Certains thaumaturges et autres individus du même acabit s'aventurent parfois dans le nord pour y récupérer un objet, tandis que les aventuriers ont pris la mauvaise habitude de déterrer des reliques oubliées qui auraient mieux fait de rester là où elles étaient. Mais au bout du compte, tous sont les instruments des maîtres du Chaos, ces mortels qui empruntent la voie de la damnation.

Après les objets blasphématoires, vous découvrirez des règles associées aux armes démons et aux armures du Chaos. Celles-ci sont présentées séparément car ces objets ne sont accordés qu'aux champions du Chaos.

Tout ce qui est décrit ici est hautement dangereux pour le commun des mortels. Le simple fait de détenir ces objets suscite démence et mutations. Leur seule existence est une atteinte à l'ordre naturel de l'univers, si tant est qu'un tel concept existe dans le monde de *Warhammer*. Dans la description de chaque objet, vous trouverez un nouveau paragraphe regroupant les effets secondaires. Ce passage décrit les effets qu'a l'objet sur son porteur, mais également les conditions que celui-ci doit remplir pour surmonter les effets secondaires. Utilisez ces objets avec prudence, car ils peuvent facilement déséquilibrer une campagne et rendre sa gestion difficile si on les manipule sans songer aux conséquences.

Si les objets sont instables et dangereux pour leur utilisateur, tous peuvent servir de point de départ pour concevoir de nouvelles aventures. Les personnages peuvent être chargés par un marchand méfiant de remettre la main sur la Gemme Captivante ou de découvrir la Masse Noire en explorant la tombe d'un guerrier du Chaos. De même, ces objets pourront être utilisés au point culminant d'une aventure. Un ennemi de longue date qui s'est toujours dressé contre les PJ peut avoir été corrompu par n'importe lequel des objets de ce chapitre. Les personnages peuvent aussi rechercher à localiser une arme démon qui, d'une manière ou d'une, autre est tombée entre de mauvaises mains. Échappant à ceux qui la cherchent, l'arme change de mains en laissant dans son sillage la destruction, partout où elle refait surface. En clair, ces objets sont d'excellents outils pour bâtir une campagne qui met en œuvre le Chaos.

Objets blasphématoires

« Seuls les fous recherchent des épées magiques et des armures enchantées. Ces choses ne sont pas de ce monde : elles n'apportent que souffrance et regrets. Aussi, quand vous tombez sur une arme ou une armure suspecte qui semble trop belle pour être vraie, détruisez-la. »

— Hrolf Durgenberg, poivrot et ancien soldat

Ce qui distingue un objet blasphématoire de tout autre objet magique, ce sont les motivations qui ont présidé à sa création et les pouvoirs qu'il renferme. De toute évidence, tous ces objets n'ont pas été créés par des sorciers du Chaos ou des démons travaillant dans une forge. Certains pourraient être l'œuvre de nains du Chaos ou de forgerons corrompus qui leur ont transmis une part de leur haine à chaque coup de marteau. Mais beaucoup de ces objets, beaucoup trop même, sont des cauchemars qui ont pris forme, cristallisés dans ce monde par les terreurs des mortels.

Cœur Noir

Cette pierre précieuse rouge de la taille d'un poing palpite d'une énergie contenue à grand-peine et projette des rayons de lumière pourpre dans toutes les directions.

Connaissances académiques : démonologie
Pouvoirs : quand le propriétaire du Cœur Noir charge, sa valeur de Mouvement augmente de +3.
Effets secondaires : le Cœur Noir emplit les songes de son propriétaire d'images perverses de guerre et de mort, ainsi que de corps en putréfaction et de victimes hurlantes qui supplient qu'on les libère de leurs souffrances. Chaque semaine où le personnage conserve cet artefact, il gagne 1 point de Folie et devient de plus en plus obsédé par le meurtre. S'il en arrive au stade du désordre mental, il est affligé du trouble rage blasphématoire.



Histoire : le Cœur Noir fut judicieusement baptisé en raison du seigneur de guerre homme-bête qui l'arracha de la poitrine d'un magicien elfe avant la venue de Sigmar. La mort de l'elfe fut si violente que Khorne transforma le cœur en cristal et le remplit de la colère de l'homme-bête. Aujourd'hui, l'objet est entre les mains de l'une des hardes qui sont encore en activité après la récente guerre, mais laquelle, nul ne peut le dire…

Collier de Khorne

Cet ignoble collier, constitué de morceaux de fer et de cuivre jaune, est clouté à l'intérieur et à l'extérieur. Les pointes quant à elles sont couvertes de sang séché et de vieux morceaux de peau et de cheveux.

Connaissances académiques : démonologie
Pouvoirs : quand on porte le collier, les clous s'enfoncent dans la chair, offrant à l'intéressé la protection de Khorne, ce qui lui confère un bonus de +30% aux tests joués pour résister aux effets des sorts. De plus, ceux qui utilisent des sorts prenant le porteur pour cible doivent réussir un test de Force Mentale. En cas d'échec, leur sort rate automatiquement. Une fois qu'il est mis en place, on ne peut plus retirer le collier.
Effets secondaires : si le collier est porté par un autre individu que celui auquel il a été donné, celui-ci obtient une mutation et doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de devenir un enfant du Chaos.
Histoire : les colliers de Khorne comptent parmi les nombreux présents accordés par le Dieu du Sang à ses meilleurs champions. Par conséquent, nombre de ses sbires, y compris les démons et les bêtes de Khorne en portent également, pour mieux répandre la destruction qu'affectionne tant leur cruel maître.

Couronne de Conquête Éternelle

Cette majestueuse couronne est hérissée de pointes et de cornes dégageant une sinistre et revigorante énergie.

Connaissances académiques : démonologie
Pouvoirs : quand il porte la Couronne, son propriétaire bénéficie des avantages de la mutation régénération.
Effets secondaires : si un personnage qui n'a pas au moins une récompense ou un don du Chaos porte la couronne, il obtient une mutation.
Histoire : le premier porteur de la Couronne de Conquête Éternelle fut Asavar Kul lors de la Grande Guerre contre le Chaos. Cette couronne bardée de pointes était le symbole de son pouvoir et de sa domination sur le champ de bataille, et elle lui permit de survivre à de nombreux combats. Quand Magnus le Pieux l'abattit sous les murs de Kislev, le talisman roula de sa tête tranchée et un démon s'en empara. L'histoire en a perdu la trace depuis.

Épée vorace

Le fil de cette épée est garni de dents. Quand on la brandit, l'arme gronde et grogne comme un monstre affamé de chair fraîche.

Connaissances académiques : démoniaque
Pouvoirs : une attaque de l'épée vorace causant au moins 1 point de Blessures inflige 3 points de Blessures supplémentaires qui ne tiennent compte ni de l'armure ni de l'Endurance.
Effets secondaires : l'épée vorace est une épée affamée. Si elle n'est pas nourrie au moins une fois par jour, une paire de bras et de jambes lui poussent et elle s'enfuit pour aller chercher de quoi se sustenter (une collation au menu duquel figurent généralement les compagnons du personnage). Quand elle attaque seule, elle a une Capacité de Combat de 66% et une force de 55%. Elle peut être attaquée et a une Endurance de 77% ainsi que 33 points de Blessures. Une fois qu'elle a infligé quelques points de Blessures, elle revient chez son propriétaire.
Histoire : on pense que l'épée vorace fut créée pour reproduire une arme du Chaos. Bien qu'elle ait été portée pour la première fois par Samal le Cruel en 1477, bien des armes similaires ont fait surface au fil des ans. On ne sait s'il s'agit à chaque fois de la même épée vorace ou de copies.

Fourrure de Sharrgu

Cette peau est un amas répugnant de fourrure emmêlée et puante.

Connaissances académiques : histoire
Pouvoirs : la Fourrure de Sharrgu confère à son porteur 4 points d'Armure sur toutes les zones, mais uniquement contre les attaques à distance (y compris les *projectiles magiques*). Elle ne peut être associée à aucune autre armure.
Effets secondaires : quand toute autre créature qu'un homme-bête la porte, la Fourrure de Sharrgu suinte de corruption sur sa peau. Au bout d'une semaine, la victime obtient automatiquement une mutation. Par la suite, elle subit un malus de –20% aux tests visant à résister à de futures mutations, et risque de devenir un enfant du Chaos au bout de quatre mutations seulement.
Histoire : les hommes-bêtes ne jettent rien. Quand un enfant du Chaos meurt, ils le taillent en quartiers pour s'en nourrir. Plus l'enfant du Chaos est grand, plus il fournit de viande. Parfois, ces monstres sont bien plus grands et puissants, perclus de corruption, et on leur donne un nom à cause de la destruction qu'ils répandent. Tel était le cas de Sharrgu, monstre énorme qu'on nommait aussi le Grand Dévastateur. Quand il finit par être tué, les hommes-bêtes prirent sa peau et en firent un manteau. On dit que cette répugnante cape immunise les champions contre les projectiles.

Gemme Captivante

Cette grosse pierre précieuse, qui ressemble à une améthyste, est sertie sur un pendentif de platine doré et brille à la lumière. Sa monture est gravée d'images de femmes démoniaques séduisant des mortels. Quand on la tient en main, qu'on la porte au cou ou qu'on la fixe à un vêtement, la Gemme palpite d'une lueur rosâtre.

Connaissances académiques : démonologie
Pouvoirs : tout personnage qui tente de s'en prendre au propriétaire de la Gemme Captivante doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine d'être incapable d'attaquer durant ce round. L'adversaire peut tenter un nouveau test à chaque round. De plus, le propriétaire bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Sociabilité.
Effets secondaires : tout personnage qui saisit la Gemme Captivante et qui ne porte pas la marque de Slaanesh doit aussitôt réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 1d10 points de Folie, tandis que des images choquantes de scènes charnelles et de perversions lui traversent l'esprit. Chaque fois qu'il touche la pierre précieuse, il doit jouer un nouveau test de Force Mentale avec la même difficulté.
Histoire : on pense que la Gemme Captivante n'est nullement une pierre, mais plutôt la seule larme que Slaanesh ait jamais versée, cristallisée par la démence du Dieu Sombre. L'objet a souvent changé de mains, mais sa propriétaire la plus connue fut sans doute dame Alexa Rudenhoff de Nuln. Durant la brève période où elle le porta, on disait qu'elle était la plus splendide créature de toute la ville, mais aussi la plus folle. Il ne resta que deux semaines en sa possession. On retrouva ensuite son corps entièrement nu devant une taverne douteuse des Taudis. Le guet indiqua que l'origine de sa morte était inconnue, mais les rares rapports rédigés à l'époque firent état du fait qu'elle était couverte de centaines de marques de morsures atroces.

Grand Croc

Cette épée pâle est grossière, mais aiguisée. De toute évidence, elle n'est pas en acier, mais peut-être en os ou en ivoire.

Connaissances académiques : histoire
Pouvoirs : le Grand Croc est considéré comme une arme à une main, mais ignore les points d'Armure quand il touche.
Effets secondaires : l'exposition au Grand Croc accélère le développement de nouvelles mutations. Le personnage doit réussir un test d'Endurance chaque semaine sous peine de subir une mutation.
Histoire : arraché à la mâchoire d'un monstrueux shaggoth, le Grand Croc fut affûté par les chamans brays pendant des générations jusqu'à ce qu'il soit tranchant comme un rasoir. Gravé de runes blasphématoires en langue des bêtes, il se caractérise par sa capacité à transpercer armures, os et chairs sans difficulté.

Haches de Khorgor

Ces haches jumelles ont un manche en bois taché de sueur, de crasse et de sang séché. La tête de chacune est en forme de croissant de lune et fixée au manche, au milieu de la lame. Bien qu'elles soient de toute évidence très vieilles, les lames sont particulièrement affûtées et produisent des reflets rouges quelle que soit la lumière à laquelle on les expose.

Connaissances académiques : histoire
Pouvoirs : quand il est armé des deux Haches, la valeur d'Attaques de leur porteur augmente de +1. De plus, elles confèrent un bonus de +20% aux tests de Capacité de Combat joués pour les utiliser.
Effets secondaires : s'il n'est pas homme-bête, le porteur de ces armes doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de gagner la mutation changepeau.
Histoire : l'un des plus grands champions hommes-bêtes à avoir jamais arpenté le Vieux Monde était une brute sanguinaire du nom de Khorgor. On raconte que cette immonde chose massacra des centaines d'humains. Il tuait avec tant de désinvolture qu'il allait jusqu'à orner ses cornes des entrailles de ses victimes. Bien qu'il fût lui-même un grand guerrier, il était aidé dans sa tâche par une paire de haches blasphématoires qui déchiraient armures et chairs comme du papier. Armé de ces haches, il était si puissant que nul autre homme-bête ne pouvait lui tenir tête. Mais comme toute chose en ce monde, Khorgor disparut et ses haches changèrent par la suite de mains à maintes reprises.

Heaume des Yeux Innombrables

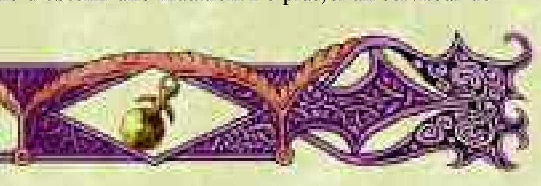
Ce casque richement décoré n'a pas de visière, mais toute sa surface est recouverte d'yeux finement ouvragés.

Connaissances académiques : histoire
Pouvoirs : bien qu'il ne comporte pas de visière, le casque permet à son porteur de distinguer une myriade d'images étranges et troublantes. Quiconque le porte bénéficie d'un bonus de +2d10 à ses jets d'initiative.
Effets secondaires : celui qui porte le heaume au combat agit comme s'il était sous l'effet du sort *désorientation* (cf. pages 156 de *WJDR*). Chaque round après le premier, il a droit à un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour surmonter l'effet troublant du casque.
Histoire : le Heaume des Yeux Innombrables fut porté pour la première fois par l'infortuné Talkar le Taciturne, vil champion de Nurgle qui sévissait à Kislev il y a une vingtaine d'années. La maladie avait depuis bien longtemps emporté ses yeux, et c'était l'une des raisons pour lesquelles il s'était tourné vers Nurgle. En récompense de ses bons et loyaux services, Nurgle fit don à son serviteur de cet étrange heaume. Depuis, Talkar a disparu, probablement transformé en enfant du Chaos, mais son casque a récemment été aperçu durant les premiers mouvements de l'invasion d'Archaon.

Livre des Secrets

Une couverture de cuir rouge et une reliure d'acier protègent les pâles pages de vélin de cet énorme livre. L'extérieur est recouvert de glyphes et de runes étranges écrits dans le langage mystique de la magie. Ceux qui sont en mesure de le lire ont une petite idée de ce qu'il contient : des informations sur l'exploitation des Vents de Magie.

Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : pour exploiter ce grimoire, l'utilisateur doit passer trois semaines à en étudier le contenu occulte. Au terme de cette période, il peut l'utiliser pour lancer des sorts du domaine du Feu, de la Mort ou des Ombres. Sa valeur de Magie augmente également de +1 tant qu'il porte le livre. Mais quand il lance des sorts en utilisant le livre, il doit jeter un dé supplémentaire. Le résultat de celui-ci ne s'ajoute pas à son jet d'incantation et ne sert qu'à augmenter le risque de Malédiction de Tzeentch. En cas de Malédiction de Tzeentch justement, un effet secondaire du Chaos se produit également (cf. **Chapitre XVII : La sorcellerie du Chaos**, page 224, pour plus de détails).
Effets secondaires : chaque fois que ce livre est utilisé pour lancer un sort, son propriétaire doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine d'obtenir une mutation. De plus, si un serviteur de



Khorne (cultiste ou champion) tente de l'utiliser, le Dieu du Sang détruit immédiatement ce mortel indiscipliné.

Histoire : le Livre des Secrets contient les écrits d'un magicien arabe fou qui convoitait les pouvoirs de la magie des hauts elfes. Pensant que les restrictions imposées par Teclis avaient inutilement bridé le potentiel des sorciers humains, il rejeta les Collèges de Magie et entreprit de maîtriser cet art en autodidacte. Il se mit au travail, pratiquant des expériences sur *Aqshy* et *Ulgu*, et sembla obtenir des succès dans les deux cas. Attiré par le pouvoir qu'il pensait à portée de main et aveugle aux effets secondaires qu'il subissait en jouant avec la magie noire, il se plongea à bras-le-corps dans le domaine de la Mort. Ensuite, on n'entendit plus jamais parler de lui. Certains croient que ce dément fut aspiré dans les Royaumes du Chaos, voire assassiné par les elfes. Mais ceux qui se sont penchés sur le Livre des Secrets affirment entendre de faibles appels à l'aide provenant des pages maudites.

Masse Noire

Cette arme au manche épais se termine par une tête à pointes. Noircie par le sang de ses milliers de victimes, la violence semble l'animer d'une vie qui lui est propre. Quiconque porte cette arme pendant un certain temps sent son esprit dériver vers des idées de carnage et de sang, finissant par obéir aux désirs de l'arme.

Connaissances académiques : histoire

Pouvoirs : quand elle est utilisée au combat, la Masse confère à son porteur un bonus de +20% en Force. De plus, si le porteur ne l'a pas déjà, il gagne le talent Frénésie.

Effets secondaires : tout personnage qui n'est ni un homme-bête ni un serviteur de Khorne doit jouer un test de Force Mentale au début de tout combat où il utilise cette arme. S'il rate le test, il est pris d'une Frénésie incontrôlable, attaquant la créature la plus proche jusqu'à ce qu'il meure ou qu'il ne reste plus personne de vivant dans un rayon de 20 mètres (10 cases).

Histoire : la Masse Noire est une arme ancienne, dont on pense que le premier porteur fut un seigneur de guerre homme-bête ou un humain primitif. Ce que l'on sait, c'est que l'arme résiste à toute tentative de destruction. Ni le feu, ni l'acide, ni la consécration par un prêtre de Sigmar n'ont eu le moindre succès. Aussi, pour contenir sa malveillance, un monastère du Reikland l'avait enterrée dans une crypte. Mais après que l'endroit eut été pillé par les hommes-bêtes, l'arme disparut une fois de plus.

Pendentif de Slaanesh

Ce petit pendentif en argent a la forme d'un serpent. Deux améthystes lui font office d'yeux.

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : quand il est fiché directement dans la peau, le pendentif prend vie et s'enfonce profondément dans la chair, laissant derrière lui un orifice plissé là où il est entré. Tant que le propriétaire le porte (c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il meure), il bénéficie d'une augmentation en Attaques de +1 pendant 1 round chaque fois qu'il perd un ou plusieurs points de Blessures.

Effets secondaires : si le porteur n'est pas un serviteur de Slaanesh, le pendentif creuse normalement dans sa chair, mais au lieu de lui conférer le bonus de +1 en Attaques, il réduit cette valeur de –1. Le pendentif peut la réduire à 0, mais pas en dessous.

Histoire : la plus ancienne histoire impliquant le Pendentif de Slaanesh met en scène un magus du Chaos qui vivait à Talabheim. Ayant rassemblé nombre de cultistes, il découvrit un jour ce petit pendentif au milieu de ses biens. Le trouvant à son goût, il se perça la peau de son épingle et le mit en place. À sa grande surprise, et dans un moment d'exquise agonie, la chose se mit à creuser sa peau. Pendant des semaines, il fouilla dans la plaie, déchirant la chair et poussant de petits gémissements d'extase quand le sang se mettait à couler. Bien qu'il en ignorât les effets, le fait de se torturer ainsi suffisait à son ravissement. Au bout de quelques semaines, un groupe de répurgateurs interrompit l'une des orgies du culte. Le magus échappa à l'étreinte de sa maîtresse, saisit sa masse d'armes et se jeta dans la mêlée, nu et riant aux éclats. Il découvrit qu'à chaque fois qu'il était blessé, il sentait le baiser de son maître au creux de son cou, un endroit qu'il affectionnait particulièrement à en juger par les cicatrices dont il était recouvert. Il tua à lui seul tous les répurgateurs et rapporta cette curieuse expérience dans son journal.

Pierres de Sang

Ces pierres sombres aux veines rouges ont à peu de choses près la taille d'un poing fermé. Elles sont tièdes au toucher.

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : quand il affronte un lanceur de sorts, le porteur d'un tel objet peut faire appel au Dieu du Sang en écrasant la pierre dans sa main, libérant ainsi l'énergie qu'elle renferme. Lancez 1d10 sur la **Table 14–1 : pierre écrasée** et ajoutez +1 pour chaque point de Blessures perdu lors de la rencontre. Les blessures que le personnage s'est infligées lui-même sont prises en compte. Le démon invoqué apparaît dans un rayon de 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) autour du champion et reste en jeu pendant toute la durée indiquée.

Effets secondaires : tout personnage qui écrase une pierre de Sang alors qu'il n'est pas un serviteur de Khorne subit un malus de –5 au jet de dé permettant d'en déterminer les effets.

Histoire : contrairement à beaucoup d'objets magiques, les pierres de Sang ne sont pas uniques. Khorne les accorde en tant que récompenses. Le MJ peut remplacer une arme du Chaos par une pierre de Sang s'il le désire. Bien des champions du Chaos ont remporté des victoires grâce à ces pierres terrifiantes.

Table 14-1 : Pierre écrasée

1d10	Effet
2 ou moins	La pierre de Sang est écrasée et tombe en poussière. Dans un hurlement de joie démoniaque, cette poussière absorbe tout le sang de son porteur et le tue. Elle disparaît ensuite dans les Royaumes du Chaos.
3–4	La pierre de Sang est réduite en poussière, mais il ne se passe rien.
5–6	La pierre de Sang tombe en poussière. Lancez à nouveau le dé sur cette table au round suivant pour voir ce qui se produit.
7–8	Khorne répond à l'appel et envoie un démon pour aider le porteur (lancez un dé sur la table **14–2 : secours démoniaque** pour voir qui apparaît). Quel que soit le démon invoqué, celui qui l'a appelé doit réussir contre lui un test opposé de Force Mentale pour le contrôler. En cas d'échec, le démon attaque la créature la plus proche (généralement l'invocateur). Il retourne dans les Royaumes du Chaos au bout de 1d10 rounds.
9–10	Khorne répond à l'appel et envoie un démon pour aider le porteur (lancez le dé sur la table **14–2 : secours démoniaque** pour voir qui apparaît). Quel que soit le démon invoqué, celui qui l'a appelé doit réussir contre lui un test opposé de Force Mentale pour le contrôler. En cas d'échec, le démon attaque la créature la plus proche (généralement l'invocateur). Il retourne dans les Royaumes du Chaos au bout de 1d10+5 rounds.
11+	Khorne observe son serviteur et le couvre de ses bienfaits. Le Dieu du Sang envoie un démon (lancez le dé sur la table **14–2 : secours démoniaque** pour voir qui apparaît), mais l'invocateur le contrôle automatiquement. Le démon reste 2d10+10 rounds avant de repartir d'où il vient.

Table 14-2 : Secours démoniaque

1d10	Démon invoqué
1	4 sanguinaires
2–3	2 sanguinaires
4–6	1 sanguinaire
7	2 chiens de Khorne
8–9	4 chiens de Khorne et 1 sanguinaire
10	1 juggernaut

Sangles de Slaanesh

Cet ensemble de chaînes et de lanières de cuir noir assorti de crochets et de lames acérées est aussi sinistre qu'il y paraît. Pour l'utiliser, son porteur doit le revêtir comme un harnais. Dès qu'elles sont en place, les sangles et les chaînes se resserrent, s'enfonçant douloureusement dans la chair. Les crochets et les rasoirs font en sorte que les blessures restent bien ouvertes.

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : quand il revêt les Sangles, le porteur gagne automatiquement 1 point de Folie. Dès qu'il inflige des dégâts provoquant une perte de points de Blessures, ou quand lui-même perd un point de Blessures, ses valeurs de Force, d'Endurance et de Sociabilité augmentent chacune de +1d10% pendant 1 heure. Au combat, les Sangles jaillissent pour agripper les adversaires adjacents. Toute créature adjacente au porteur est incapable de battre en retraite tant que ce dernier n'a pas lui-même reculé ou n'est pas mort, car les Sangles la maintiennent fermement en place.

Effets secondaires : si la créature qui les revêt n'a pas la marque de Slaanesh, les Sangles ne confèrent aucun avantage. Au lieu de cela, elles ne cessent de se resserrer. Chaque semaine après la première, la victime perd 2 points de Blessures ne tenant compte ni de l'armure ni de l'Endurance. Quand le porteur est réduit à 0 point de Blessures, les Sangles se resserrent entièrement, le découpant en cinq morceaux et le tuant instantanément. Une fois qu'elles sont mises en place, les Sangles ne peuvent pas être retirées.

Histoire : les Sangles de Slaanesh ont été aperçues pour la première fois lors de la Grande Guerre contre le Chaos. Bien que cette première rencontre date d'il y a quelque deux cents ans, on les a décrites en détail. Leur porteuse était une mutante, une incarnation même de la beauté qui arpentait le champ de bataille entièrement nue à l'exception des Sangles, une épée à la lame en dents de scie à la main. Elle semblait frissonner de joie à chaque coup qu'elle recevait ou portait. Elle se précipitait sur un soldat et les crochets et les barbillons jaillissaient de sa peau pour paralyser son ennemi tandis qu'elle le tailladait. Elle finit par être abattue par une unité d'archers qui la criblèrent de flèches. Et tandis qu'un sang noir s'écoulait de ses nombreuses blessures, elle fut encore agitée de spasmes de plaisir.

Tête de mort de Nurgle

La peau de cette tête coupée est tellement tirée sur son crâne que chaque détail des os qu'elle recouvre ressort de manière grotesque. Couverte de mouches et d'asticots, cette relique impie empeste le mal.

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : la tête de mort de Nurgle peut être utilisée comme projectile. Choisissez une case située à portée. Jouez un test de Capacité de Tir normalement. En cas d'échec, lancez 1d10 et voyez ci-dessous où elle s'écrase.

Résultat de 1 : vous laissez tomber la tête de mort à vos pieds, mais pour une raison ou une autre, elle ne se brise pas.

Résultat de 2-9: la tête atterrit à 1d10 mètres de sa cible. Reportez-vous au schéma suivant pour savoir dans quelle direction.



Résultat de 10 : vous laissez tomber la tête de mort à vos pieds et elle se brise.

Là où la tête se brise, elle libère un nuage de brume toxique. Utilisez le petit gabarit. Le gaz reste en suspension dans l'air pendant 1d10/2 rounds, après quoi il perd son efficacité. Toute créature prise dans le nuage doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de contracter la pourriture de Neiglish.

Effets secondaires : seuls les serviteurs de Nurgle peuvent se servir sans danger de ces têtes de mort. En dehors d'eux, quiconque touche ces objets contracte automatiquement la pourriture de Neiglish.

Histoire : les têtes de mort de Nurgle sont des armes de guerre répandues qu'utilisent les serviteurs du Seigneur de la Peste. Après s'être emparés des crânes de leurs adversaires, ils les couvrent d'une cire mêlée de sang pour les imperméabiliser. Ensuite, ils prennent du pus de grand immonde et l'injectent dans la cavité cervicale avant de la reboucher avec de la cire.

L'ARSENAL DES DIEUX

De tous les dons que peuvent accorder les Dieux Sombres, peu sont aussi convoités que les armes. Les champions, les sorciers et les démons ont tendance à utiliser l'un ou l'autre de ces types d'armes : les armes du Chaos ou les armes démons.

Armure du Chaos

Une armure du Chaos est composée d'un métal insolite travaillé de manière curieuse. C'est le symbole de la faveur d'un Dieu Sombre. Si la plupart des armures du Chaos sont les dons de protecteurs infernaux, on peut aussi les acheter, mais uniquement chez les nains du Chaos, et seulement en échange de maints esclaves ou en leur rendant quelque impossible service.

Si elle ressemble beaucoup à une armure de plaques complète, un examen minutieux révèle que l'armure du Chaos porte de nombreuses marques étranges et autres détails subtils qui la distinguent des armures de facture classique. En outre, elle est fabriquée à partir d'un matériau étrange ou surnaturel. Rares sont les armures du Chaos en fer. Elles comprennent toujours un casque fermé permettant de dissimuler entièrement les traits du porteur. Le symbole d'un dieu du Chaos est reproduit à de nombreuses reprises sur toute leur surface.

L'aspect le plus étrange de ces armures, c'est qu'elles fusionnent avec leur porteur, devenant comme une seconde peau. Une fois enfilées, il n'est plus possible de les retirer jusqu'à la mort. De plus, les armures du Chaos se réparent d'elles-mêmes : les accrocs se referment et les éléments endommagés sont mystérieusement remplacés. Bien que l'armure soit liée à son porteur, quand le champion du Chaos vient à mourir, n'importe qui peut la ramasser et s'en revêtir. Elle fonctionne comme une armure de plaques ordinaire, mais chaque semaine, son porteur doit réussir un test de Force Mentale. En cas d'échec, il doit voyager en direction des Désolations du Chaos, où il attirera indubitablement l'attention des Puissances de la Déchéance.

Pouvoirs

Les armures du Chaos confèrent les avantages suivants à leurs porteurs.

- L'armure fonctionne comme une armure de plaques complète, conférant 5 points d'Armure à toutes les zones.
- Elle est moins encombrante (encombrement : 250).
- Comme l'armure fusionne avec le champion, ce dernier devient plus robuste, ce qui augmente son Endurance de départ de +5%.
- L'armure du Chaos n'impose aucun des malus normalement associés aux armures lourdes.
- Un personnage portant une armure du Chaos peut lancer des sorts sans malus.
- L'armure s'adapte aux récompenses, dons et mutations de son porteur.

Armes du Chaos



Les armes du Chaos sont plus puissantes que les objets magiques ordinaires, mais moins que les armes démons, réservées aux plus grands des champions. Leurs propriétés sont générées au hasard. Une arme du Chaos est presque toujours une arme à une main (épée), mais il n'y a aucune raison pour qu'il n'existe pas de haches, de masses d'armes ou de marteaux du Chaos. Certaines (10%) sont des

armes à deux mains. Les Dieux Sombres méprisent les armes de lâche, comme les arcs, et n'en donnent donc jamais à leurs champions. Toutes les descriptions d'armes du Chaos sont ici présentées pour des épées. Si vous préférez une hache ou quelque autre arme à une main, modifiez-les en conséquence.

Propriétés des armes

Les attributs des armes du Chaos sont qualifiés de propriétés. Les disciples du Chaos peuvent être affectés par les attributs de l'arme presque autant qu'ils sont affectés par les mutations, les dons et les récompenses. Les effets des propriétés des armes sont généralement actifs tant que leur porteur les brandit.

Propriétés communes
Toutes les armes du Chaos ont un certain nombre de qualités en commun, quelles que soient leurs propriétés précises.

- Toute arme du Chaos a une aura magique. Les personnages dotés de la compétence Sens de la magie la perçoivent automatiquement sous forme d'un nuage tourbillonnant de brume noire.
- Les armes du Chaos sont capables de blesser les créatures immunisées contre les armes ordinaires.
- Posséder une arme du Chaos réduit la résistance aux mutations. Leurs porteurs subissent un malus de –10% aux tests joués pour éviter d'obtenir de nouvelles mutations.

Détermination des propriétés
Une arme du Chaos peut disposer de toutes les propriétés du monde, mais elle ne peut pas en avoir en double. En cas de double, relancez les dés jusqu'à obtenir une nouvelle propriété. Chaque fois qu'une arme du Chaos reçoit une récompense, elle gagne une nouvelle propriété. Si l'arme est accordée au champion d'un dieu précis, lancez les dés sur l'une des Tables 14–4 à 14–7 selon le dieu que sert le personnage.

Lève-toi, fidèle serviteur. L'épée que tu portes a été chauffée par les flammes de ta colère, forgée par ton désir, trempée dans ta haine, refroidie au sein de ton âme, polie par ta loyauté, ornée de ta chair et de tes os, éprouvée par ta main et portée en mon nom. Car toi aussi, esclave, tu m'appartiens autant que cette Lame…

Aboyeuse

Quand on la tire de son fourreau, cette lame noire pousse un hurlement profond et surnaturel qui démoralise ceux qui l'entendent. Son porteur gagne le talent Effrayant.

Absorption de magie

Forgée à partir de caroncule de chien de Khorne, cerclée de fer et de cuivre, puis trempée dans l'urine d'un sorcier terrifié, cette arme peut absorber la magie. Tant qu'on la tient en main, elle absorbe tout sort dirigé contre son maître. Le sort est emprisonné dans la lame et son porteur peut le renvoyer à celui qui l'a lancé. Le sort reste captif de la lame pendant 1d10 rounds ou jusqu'à ce qu'elle en absorbe un autre, ou encore jusqu'à ce que celui qui l'a lancé soit abattu.

Affaiblissante

Cette lame est affamée de la force vitale et de la vigueur des vivants. Dès qu'une cible vivante est touchée et blessée par cette arme, elle doit réussir un test d'Endurance sous peine de voir sa valeur de Force réduite à jamais de –1d10%. Les adversaires dont la valeur de Force est réduite à 0% meurent.

Aléatoire

Fabriquée à partir de malepierre hautement instable, cette arme est imprévisible et souvent aussi dangereuse pour son porteur que pour ses ennemis. Lancez dix fois les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos**, notez les résultats et numérotez-les de 1 à 10. Au début de son tour de jeu au combat, le porteur lance 1d10 pour savoir quelle propriété affiche l'arme lors de ce round. Elle gagne la propriété indiquée jusqu'au prochain tour du porteur, au début duquel il devra de nouveau lancer 1d10, etc.

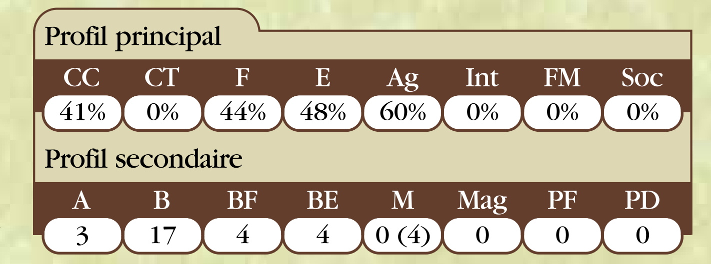
Aliénation

Cette arme brune et pourpre ricane quand on la manie. Les os des phalanges d'une douzaine de fous furieux sont incrustés dans sa lame. Quand elle inflige au moins 1 point de Blessures à un adversaire, celui-ci doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.

Animée

La lame tremble et tressaute dans son fourreau. Quand on s'en sert au combat, elle se calme et se comporte comme une épée normale. Sur un ordre mental du porteur (demi-action), elle s'envole de sa main et continue à se battre contre son adversaire. Elle poursuit le combat tant que le personnage est dans un rayon de 6 mètres (3 cases). Celui-ci ne profite d'aucun des attributs de l'arme quand il la porte. Quand elle se bat seule, elle utilise le profil suivant :

~ Arme animée ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	44%	48%	60%	0%	0%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	4	0 (4)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Parade éclair, Vol
Règles spéciales :
- *Dénué de conscience* : les armes du Chaos animées n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elles ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.

Armure : aucune
Points d'Armure : corps 4
Armes : elle-même

Assurance

Des runes mystiques luisent le long de cette lame, conférant à son porteur assurance et confiance en soi. Quand il la porte au combat, elle lui confère un bonus de +10% aux tests de Force Mentale.

Bannissement

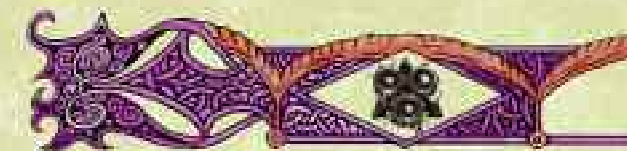
Forgée dans un foyer incandescent d'ossements et refroidie dans le sang d'un sorcier du Chaos, cette lame d'aspect effroyable est pourvue d'une poignée en os et d'une lame gravée de squelettes dansants. Elle est particulièrement utile contre les créatures affligées d'instabilité (comme les démons). Quand elle frappe une créature, on considère que cette dernière perd un point de Blessures, que ce soit vrai ou non, si bien qu'elle doit infliger des dégâts à son prochain tour de jeu sous peine d'être renvoyée dans les Royaumes du Chaos.

Barbelée

Cette arme étrange est couverte d'épines et de pointes. Elle inflige +1 point de dégâts à chaque coup.

Boomerang

Le poids et l'équilibre de cette arme sont des plus curieux. On peut la projeter comme une lance (dégâts BF, portée 8/—). Si elle touche sa cible, elle s'extirpe elle-même de la blessure (infligeant au passage un coup d'une valeur de dégâts de 1) et revient dans la main de son porteur. Sinon, elle reste là où elle est tombée.





Bouclier

Cette étrange lame est pleine de bulles d'air et exceptionnellement légère. Si son porteur se met en position de parade, il peut tenter de dévier un projectile, qui ne peut être qu'une flèche, un carreau ou une arme de jet. De plus, cette arme gagne l'attribut défensive.

Buveuse de sang

Quand on la brandit, la buveuse de sang pousse un gémissement sépulcral émis par sa lame creuse. Malgré sa conception inhabituelle, elle est tout aussi solide qu'une arme normale. Si son fil dentelé cause au moins 1 point de Blessures, l'arme assoiffée en inflige 4 de plus en buvant le sang de son adversaire. Contre les ennemis dépourvus de sang (comme les morts-vivants), la lame fonctionne comme une arme à une main ordinaire.

Chantante

Cette lame semble faite de verre et contient un pâle liquide bleu. Quand on la dégaine, le fluide se met en ébullition et l'épée émet un chant étrange. Toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 10 mètres (5 cases) doivent immédiatement réussir un test de Force Mentale sous peine d'être obligées de consacrer leur prochaine action à s'approcher de l'épée (et de son porteur). Une fois qu'elles ne peuvent pas s'approcher davantage, les victimes sont captivées par le chant de l'épée. Elles ne peuvent ni bouger, ni attaquer, ni se défendre. Par la suite, à chaque round, elles ont droit à un nouveau test de Force Mentale pour se libérer de cette emprise. Une fois qu'elles le réussissent, elles ne peuvent plus être affectées par le chant de l'épée pendant une journée.

Commandement

Cette arme contient l'esprit spectral d'un puissant guerrier mortel. Tant qu'elle reste en sa possession, son porteur bénéficie d'un bonus de +10% en Sociabilité.

Couarde

En raison d'une légère erreur de confection, cette arme a un défaut qui s'est développé au fil du temps. Elle semble désormais décolorée et corrodée. Au début de chaque combat, le porteur doit réussir un test de Force Mentale, sinon l'épée refuse de se battre, se débattant dans ses mains et tombant à terre. Elle impose un malus de –20% aux tests de Capacité de Combat pendant la durée du combat. Relancez les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos** pour obtenir une deuxième propriété.

Cracheuse de feu

Cette épée est composée d'une flamme liée à une lame vibrante de fer noir. Une fois par combat, son porteur peut lui ordonner de libérer un jet de flammes impies au prix d'une demi-action. Il s'agit d'un *projectile magique*. La cible de cette attaque subit trois coups d'une valeur de dégâts de 3 qui ne tiennent pas compte des points d'Armure.

Débilitante

Cette lame d'une teinte écœurante et jaunâtre ne ressemble aucunement à de l'acier. Quand elle inflige au moins 1 point de Blessures à un adversaire, celui-ci perd à jamais 1d10% à sa valeur d'Endurance de départ.

Déchireuse

La lame dentelée de cette terrible épée a été enchantée pour plonger d'elle-même à plusieurs reprises dans les blessures qu'elle provoque. Au round qui suit un coup ayant infligé des dégâts, le porteur bénéficie un bonus de +20% à son prochain test de Capacité de Combat s'il attaque le même adversaire.

Dégénérescente

Cette lame est souillée par la main des quatre Dieux Sombres et son apparition annonce généralement le début d'une nouvelle Incursion du Chaos. Le métal est lourd et instable, comme s'il était rempli de liquide. Quand on l'examine de plus près, il renvoie des reflets déformés et pervertis.

Dès que cette arme touche une cible, cette dernière obtient automatiquement (1d10+2)/4 mutations. L'arme n'a pas besoin d'infliger de points de Blessures à sa cible. Toutefois, cette dernière doit être vivante pour subir les mutations. Par conséquent, s'il s'agit d'un mort-vivant ou si elle a été tuée par le coup, aucune mutation ne survient.

Table 14-3 : Propriétés des armes du Chaos

1d1000	Propriété	1d1000	Propriété
001–012	Aboyeuse	495–507	Haineuse
013–024	Absorption de magie	508–520	Hurlante
025–037	Affaiblissante	521–533	Illusion
038–050	Aléatoire	534–546	Immunité
051–063	Aliénation	547–559	Impérieuse
064–076	Animée	560–572	Impunité
077–089	Assurance	573–584	Infectieuse
090–102	Bannissement	585–597	Inflexible
103–115	Barbelée	598–610	Inhibitrice
116–128	Boomerang	611–623	Intelligente
129–141	Bouclier	624–636	Invocatrice
142–154	Buveuse de sang	637–649	Lévitation
155–167	Chantante	650–662	Monstrueuse
168–180	Commandement	663–675	Morbide
181–192	Couarde	676–688	Mutagène
193–205	Cracheuse de feu	689–701	Parade
206–218	Débilitante	702–714	Peur
219–231	Déchireuse	715–727	Protectrice
232–244	Dégénérescente	728–740	Puissante
245–256	Dématérialisation	741–753	Putrescente
257–268	Dent de Tzeentch	754–766	Relique
269–280	Désenchantement	767–779	Résistante
281–292	Dévastatrice	780–792	Respiration
293–304	Dévoreuse d'esprit	793–805	Retour de magie
305–317	Effilée	806–818	Riposte
318–330	Empoisonnée	819–831	Sanctifiée
331–342	Enchantée	832–844	Sanguinaire
343–355	Enflammée	845–857	Sauvage
356–368	Engourdissante	858–870	Sommeil
369–381	Ensorcelée	871–883	Thaumaturge
382–394	Envoûtante	884–896	Tronçonneuse
395–407	Étincelante	897–909	Tueuse
408–416	Exterminatrice	910–922	Vampire
417–429	Féroce	923–935	Vigoureuse
430–442	Fielleuse	936–948	Visqueuse
443–455	Force magique	949–961	Vive
456–468	Fouet	962–974	Vocifératrice
469–481	Gelée	975–987	Volante
482–494	Glaciale	988–1 000	Voleuse

Dématérialisation

Cette épée est composée d'un curieux métal blanc. Par moments, elle semble s'évaporer dans les airs pour n'être plus qu'une volute de fumée. Cette arme dispose de l'attribut rapide. Les victimes de ses coups doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de réduire toutes les caractéristiques de leur profil principal de –5% par round pendant 1d10 rounds, subissant une sorte de dématérialisation. Si l'une des caractéristiques de la victime tombe à 0%, elle disparaît complètement, aspirée dans les Royaumes du Chaos. Toutefois, si la victime parvient à survivre à cette expérience, tous les malus accumulés disparaissent. Des coups répétés durant la dématérialisation n'ont d'autre effet que d'infliger des dégâts normaux.

Dent de Tzeentch

Cette arme bizarre ressemble plus à une horreur technologique qu'à

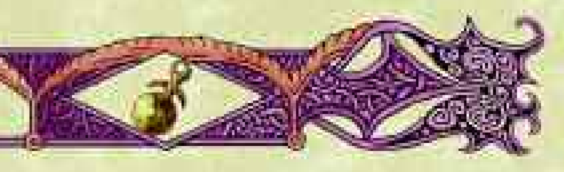


TABLE 14-4 : ARMES DU CHAOS DE KHORNE

1d100	Propriété
01-03	Absorption de magie
04-06	Bannissement
07-09	Buveuse de sang
10-12	Déchireuse
13-15	Désenchantement
16-18	Dévastatrice
19-21	Enchantée
22-24	Ensorcelée
25-27	Exterminatrice
28-30	Féroce
31-33	Fielleuse
34-37	Haineuse
38-40	Impunité
41-43	Inflexible
44-46	Inhibitrice
47-49	Puissante
50-52	Sanguinaire
53-55	Sauvage
56-58	Tronçonneuse
59-61	Tueuse
62-65	Vampire
66-68	Vigoureuse
69-71	Vocifératrice
72-100	Relancez les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos**

une épée. Quand on saisit sa poignée, la lame en sort, brillant de l'énergie du Chaos. Elle dispose de l'attribut perforante. De plus, si l'attaque est couronnée de succès, elle inflige un coup d'une valeur de dégâts de 6 (le bonus de Force ne s'applique pas). S'il s'agit en soi d'une arme puissante, elle ravage également son porteur. À la fin de chaque combat où elle a servi, son porteur doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'obtenir une mutation.

Désenchantement

Cette lame est faite de fer noir orné de dorures de cuivre jaune et décoré de runes pourpres. L'ombre qu'elle projette est curieusement rouge. Quand elle est utilisée contre un démon ou un lanceur de sorts, son porteur bénéficie de la fureur d'Ulric si le jet de dégâts donne un 9 ou un 10, au lieu d'un 10 habituellement.

Dévastatrice

Faite d'une côte de démon, cette lame terne et émoussée détient un incroyable pouvoir. Une fois par jour, son porteur peut faire appel à l'essence du démon pour porter un coup puissant, augmentant sa valeur de Force à 100% pour cette seule attaque. Le porteur peut annoncer l'utilisation de cette capacité une fois qu'il a déterminé s'il touchait, mais avant de déduire les points d'Armure et le bonus d'Endurance des dégâts.

Dévoreuse d'esprit

Des veines bleues courent tout le long de cette lame translucide. Elle a faim des pensées et des émotions de ses victimes. Quand une arme dévoreuse d'esprit frappe un adversaire, au lieu d'infliger des dégâts, elle réduit ses valeurs d'Intelligence, de Force Mentale et de Sociabilité de –1d10% chacune. Les coups multiples sont cumulables. Si l'arme réduit une valeur à 0%, l'âme de la victime est dévorée par l'arme, laissant derrière elle un cadavre intact. Les caractéristiques affectées reviennent à leur valeur d'origine au bout d'une journée.

Effilée

Comme bien des armes du Chaos, celle-ci a soif du sang de ses victimes. Ressemblant à une épine démesurée, elle se fraie un chemin entre les éléments d'armure. Elle bénéficie des attributs rapide et précise.

TABLE 14-5 : ARMES DU CHAOS DE NURGLE

1d100	Propriété
01-04	Aboyeuse
05-08	Affaiblissante
09-12	Aliénation
13-16	Barbelée
17-20	Couarde
21-24	Débilitante
25-28	Dévoreuse d'esprit
29-32	Empoisonnée
33-36	Enchantée
37-40	Engourdissante
41-44	Ensorcelée
45-48	Impunité
49-52	Infectieuse
53-56	Monstrueuse
57-60	Peur
61-64	Putrescente
65-68	Résistante
69-72	Sanctifiée
73-76	Sommeil
77-80	Visqueuse
81-100	Relancez les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos**

Empoisonnée

Cette arme est dotée d'une lame d'un vert vif. Trempée dans du venin de scorpion, elle est désormais toxique. Quand elle inflige au moins 1 point de Blessures, sa victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de mourir sous un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance.

Enchantée

Cette lame enchantée est de facture merveilleuse. Sur tout son long, de pâles runes bleues luisent par intermittence. Elle est dotée de l'attribut rapide et confère à son porteur un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat. De plus, elle peut blesser les créatures immunisées contre les armes normales.

Enflammée

N'ayant jamais été trempée, cette épée s'enflamme quand on la tire du fourreau. En cas de coup au but, la cible doit réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu (cf. **Le feu**, page 136 de *WJDR*).

Engourdissante

Cette arme a été imprégnée de l'essence de l'âme arrachée à un vieil homme endormi et forgée sur le dos d'un jeune homme indolent. Chaque fois qu'elle touche un adversaire, elle réduit à jamais sa valeur d'Agilité de –1d10%. On modifie son profil en conséquence. L'arme n'a pas besoin de faire perdre de points de Blessures pour affecter l'ennemi de cette façon. Les coups répétés sont cumulables. Si l'épée réduit l'Agilité de sa victime à 0%, celle-ci est paralysée à jamais.

Ensorcelée

Cette lame est arrogante et déteste son porteur. Elle est ravie de mener son « maître » à sa perte par pure malice. Elle dispose d'une valeur de Force Mentale égale à 2d10+40. Au début de chaque round de combat, le porteur et son arme doivent jouer un test de Force Mentale. Celui qui obtient le plus de degrés de réussite l'emporte. Si l'arme est victorieuse, elle prend le contrôle de son porteur et agit comme bon lui semble. Si le porteur l'emporte, il contrôle la lame pour le round. En cas d'ex aequo, c'est le porteur qui garde le contrôle. Relancez les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos** pour gagner une deuxième propriété.



TABLE 14-6 : ARMES DU CHAOS DE SLAANESH

1d100	Propriété
01-03	Aliénation
04-06	Assurance
07-09	Boomerang
10-12	Bouclier
13-15	Chantante
16-18	Commandement
19-21	Couarde
22-24	Effilée
25-27	Enchantée
28-30	Ensorcelée
31-33	Envoûtante
34-36	Étincelante
37-39	Fouet
40-42	Hurlante
43-45	Illusion
46-48	Immunité
49-51	Impérieuse
52-54	Impunité
55-57	Morbide
58-60	Parade
61-63	Peur
64-66	Relique
67-69	Vive
70-72	Voleuse
73-100	Relancez les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos**

TABLE 14-7 : ARMES DU CHAOS DE TZEENTCH

1d100	Propriété
01-03	Aléatoire
04-06	Animée
07-09	Commandement
10-12	Couarde
13-15	Cracheuse de feu
16-18	Dématérialisation
19-21	Dent de Tzeentch
22-24	Enchantée
25-27	Enflammée
28-30	Ensorcelée
31-33	Force magique
34-36	Gelée
37-39	Glaciale
40-42	Impunité
43-45	Intelligente
46-48	Invocatrice
49-51	Lévitation
52-54	Monstrueuse
55-57	Mutagène
58-60	Peur
61-63	Protectrice
64-66	Respiration
67-69	Retour de magie
70-72	Riposte
73-75	Thaumaturge
76-78	Volante
79-100	Relancez les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos**

Envoûtante

La lame de cette arme a été polie avec un soin inimaginable. Quand on l'utilise au combat, elle a un effet hypnotique qui peut désorienter les adversaires. Tous les ennemis situés dans un rayon de 6 mètres (3 cases) doivent réussir un test de Force Mentale comme s'ils étaient sous l'effet d'un sort de *désorientation* (cf. page 156 de *WJDR*) pour la durée du combat. Une fois qu'il a réussi ou raté le test, un ennemi ne peut plus subir l'effet de désorientation pendant une journée.

Étincelante

Cette lame fut polie par magie avec de la peau de démonette écorchée, ce qui lui confère une finition parfaite. Au combat, elle dégage une lueur aveuglante, imposant un malus de –10% à tous les tests de Capacité de Combat des adversaires.

Exterminatrice

Quand cette arme fut forgée, on la trempa dans le sang et l'âme d'une créature afin de lui instiller un désir de mort. Lancez 1d100 sur la **Table 14–9 : types de créatures** pour déterminer à quel genre d'être elle est liée. Quand l'épée inflige au moins 1 point de Blessures à une telle créature, cette dernière doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'être aussitôt tuée et réduite à un tas de fine poussière noire. Chaque fois que l'épée tue une créature de cette façon, son porteur gagne 1 point de Folie.

Féroce

Forgée à partir de l'armure d'un champion du Chaos tombé au combat, cette arme semble palpiter d'une immonde énergie. Celui qui s'en sert voit sa valeur d'Attaques augmenter de +1.

Fielleuse

Cette lame fut forgée à partir de l'esprit et de l'âme d'une créature particulière, l'imprégnant d'une haine et d'une répulsion intenses. Lancez les dés sur la **Table 14–9 : types de créatures** pour déterminer la nature de cette créature. Quand il combat contre ce type de créature, le porteur bénéficie d'un bonus de +10% en Capacité de Combat et en Force, et d'un bonus de +1 en Attaques.

Force magique

Des palpitations d'énergie violette agitent cette lame. Si son porteur dispose d'une valeur de Magie supérieure ou égale à 1, il peut jouer un jet d'incantation spécial au prix d'une demi-action pour en accroître la puissance. La difficulté du sort est égale à 7. En cas de succès, la valeur de dégâts de base de l'arme augmente de +1 pour chaque dé lancé au jet d'incantation. Cet avantage dure pendant tout le combat.

Fouet

Faite de métal vivant et habilement façonnée en forme de serpent ou de langue, cette arme bizarre peut être utilisée en tant qu'arme à une main dotée de l'attribut rapide ou en tant que fouet infligeant des coups d'une valeur de dégâts de BF. Le porteur décide de la forme qu'elle prend à chaque round.

Gelée

La lame de cette arme est dentelée et pleine d'éclats, car elle a été forgée sur une enclume de glace, dans une flamme de gel magique, puis trempée dans un bassin de feu liquide. Quand elle inflige au moins 1 point de Blessures, sa victime doit réussir un test d'Endurance sous peine d'en subir 5 de plus qui ne tiennent compte ni des points d'Armure ni du bonus d'Endurance.

Glaciale

Cette épée est faite d'une pointe de glace qui ne fond jamais et est issue d'un glacier en bordure des Royaumes du Chaos. Une fois par combat, le porteur peut donner à son arme un ordre psychique (demi-action) afin qu'elle libère une rafale glacée. Il s'agit d'un *projectile magique*. La glace inflige trois coups d'une valeur de dégâts de 2. Les morts-vivants ne sont pas affectés par cette attaque spéciale.

Haineuse

Cette lame est pleine de haine. Quand elle perce la chair, elle se tord et tourne dans la blessure. Elle gagne les attributs rapide et percutante.

Hurlante

Peu après que cette longue lame eut été terminée, le forgeron la plongea dans des larmes de jeunes femmes et d'enfants, ce qui noircit le métal. Une fois par combat, le porteur peut ordonner à la lame (demi-action) de pousser un hurlement aigu qui tourmente ceux qui l'entendent. Tous ceux qui sont situés dans un rayon de 20 mètres (10 cases) et entendent ce cri doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine d'être victimes de la Peur.

Illusion

Cette lame large est gravée de runes et son pommeau est constitué de la tête réduite d'un sorcier Gris. Tant qu'elle est en possession de son porteur, elle crée une illusion de normalité et dissimule totalement toute mutation ou autre trait étrange, si bien que l'intéressé ressemble à un représentant ordinaire de sa race et de son sexe. Il perd accès aux talents suivants s'il les a : Troublant, Effrayant et Terrifiant.

Immunité

Trempée dans le sang d'hommes braves et nobles, et baignée des larmes de leurs bien-aimées, cette arme rend son porteur pratiquement invulnérable. Quand il la dégaine, il bénéficie d'un bonus de +20% en Endurance.

Impérieuse

Cette épée magnifiquement polie est gravée d'effroyables runes dans la langue des démons. Celui qui la porte bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Sociabilité tant qu'il l'a en main.

Impunité

Cette arme répugnante est pourvue d'un pommeau et d'une garde constitués des côtes et du cœur encore battant d'un serviteur du Chaos déchu. Quand il la dégaine, son porteur bénéficie de +5 points de Blessures. Ces points ne sont pas perdus en premier, et si l'arme est rengainée ou si elle tombe, toutes les blessures subies s'appliquent toujours.



Infectieuse

Cette arme est infectée par une terrible maladie engendrée par le Chaos. Quand elle fut fabriquée, le forgeron la plongea dans le corps de mutants pestiférés pour en tester le fil. Si cette arme est donnée à un champion voué à Nurgle, elle est infectée par la pourriture de Neiglish. Sinon, lancez 1d100 et consultez la table suivante :

~ Maladies ~

1d100	Maladie
01–16	Trembloblote
17–32	Infection du visu
33–48	Rampante bubonique
49–64	Fièvre osseuse
65–80	Fébrilite grise
81–96	Variole ocre
97–00	Au choix du MJ (cf. pages 136–137 de *WJDR*, par exemple)

Chaque fois que la lame inflige au moins 1 point de Blessures, la victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la maladie. Pour plus de détails sur ces afflictions, reportez-vous à l'encart **Maladies virulentes**, page 50.

Inflexible

Forgée à froid et investie d'un dessein presque palpable (mais qu'il est impossible de déterminer), cette arme est dotée d'un feu intérieur qui les pousse, elle et son porteur, à accomplir les actes les plus audacieux et les plus dépravés. Tant que l'arme est en possession de son porteur, il bénéficie d'un bonus de +10% en Force Mentale.

Inhibitrice

Quand cette arme d'obsidienne incrustée de runes réussit à toucher un personnage dont la valeur de Magie est supérieure ou égale à 1 et lui inflige au moins 1 point de Blessures, la victime doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de réduire sa valeur de Magie de –1 pendant 1d10 heures. Les attaques multiples sont cumulables.

Intelligente

Forgée entre les crânes de deux érudits en larmes puis trempée dans les flammes de l'autodafé de leurs livres chéris et interdits, cette arme confère un bonus de +10% à l'Intelligence de son porteur tant qu'elle reste en sa possession.

Invocatrice

L'arme invocatrice est entièrement faite d'ossements gravés de runes noires et blasphématoires sur toute la longueur de sa lame. Quand son porteur tue un adversaire avec cette arme, la lame invocatrice brille d'un éclat impie, ouvrant brièvement une porte vers les Royaumes du Chaos. Ce portail apparaît à 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) de la victime, dans une direction déterminée aléatoirement. Un démon mineur standard (cf. page 226 de *WJDR*) émerge de cette déchirure. Il ne peut être contrôlé et attaque au hasard, en commençant par la créature la plus proche de lui. Il demeure dans ce monde jusqu'à ce qu'il ait tué une créature ou que 1d10 rounds se soient écoulés.

Lévitation

Cette arme creuse bourdonne à cause des guêpes immortelles qu'elle renferme. Quand il la dégaine, son porteur gagne le talent Lévitation, avec une valeur de Mouvement en lévitation égale à sa valeur de Mouvement ordinaire.



Monstrueuse

Une arme monstrueuse est une catégorie d'arme du Chaos qui comprend plusieurs épées (ou haches) différentes conçues de façon à incorporer certains éléments issus de monstres du Vieux Monde. Généralement, cela nécessite d'y incorporer une partie du monstre ou d'utiliser son essence lors de sa confection. Lancez 1d100 et consultez la **Table 14–8 : types d'armes monstrueuses** pour savoir quel genre de monstre a été utilisé.

Araignée : juste avant que cette immonde épée ait été achevée, son concepteur l'a plongée dans un bouillon fait du venin d'un millier d'araignées. Une fois retirée de cette substance, la lame semble recouverte d'innombrables araignées métalliques. Si son porteur réussit à toucher un adversaire et lui inflige au moins 1 point de Blessures, la victime doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de mourir sous un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance.

Basilic : cette lame a été forgée à partir de la queue corrompue et solidifiée d'un basilic. Son pommeau est fait d'un cercle des dents du monstre. Si un coup porté par cette arme lui inflige au moins 1 point de Blessures, la victime doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'être transformée en pierre. Tant qu'il a l'arme en main durant un combat, son porteur gagne le talent Troublant.

Dragon : fabriquée avec la dent d'un grand dragon du Chaos et refroidie dans sa salive, cette lame luit d'une ignoble énergie verdâtre. Quand il l'a en main, son porteur gagne le talent Lévitation, avec une valeur de Mouvement en lévitation égale à sa valeur de Mouvement ordinaire. De plus, une fois par combat, il peut donner à l'arme l'ordre psychique de cracher un jet de flammes. Utilisez le gabarit de flammes. Tous les personnages situés sous le gabarit doivent réussir un test d'Agilité sous peine de subir trois coups d'une valeur de dégâts de 4 ignorant les points d'Armure.

Minotaure : forgée sur une enclume faite de crânes de minotaures et trempée dans un grand chaudron du sang de ces monstres, la lame de l'arme a un éclat cuivré et des reflets pourpres. Cette arme dispose de l'attribut perforante. De plus, dès que son porteur inflige au moins 1 point de Blessures avec cette arme, il doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine d'être en proie à une incontrôlable Frénésie. Il doit attaquer la créature la plus proche (amie ou ennemie) pendant les 1d10 rounds suivants.

Spectre : cette lame fut chauffée dans les flammes d'un bûcher funéraire et refroidie dans les cendres des défunts. L'épée a un éclat fumeux et grisâtre, et pousse un murmure quand on l'agite. Si cette arme inflige au moins 1 point de Blessures, elle absorbe également à jamais 1d10% de la Force de sa victime. Les morts-vivants sont immunisés contre cet effet.

Squelette : cette épée étrange fut fabriquée à partir de vertèbres humaines soudées en une seule masse par l'ignoble sorcellerie du Chaos. Toute sa longueur est hérissée de dents arrachées à des enfants. Quand il l'utilise au combat, son porteur gagne le talent Effrayant.

Troll : cette lame a été gravée à l'aide de sang de troll et son fil a été maintes fois testé en la plongeant dans le ventre d'un troll du Chaos. Sur l'ordre de son porteur (demi-action), une fois par combat, la lame de troll peut vomir un fluide corrosif sur une cible située dans un rayon de 2 mètres (1 case). Le jet touche automatiquement et inflige un coup d'une valeur de dégâts de 5 ignorant les points d'Armure.

Morbide

Cette arme noire ressemble à un éclat de ciel nocturne, car elle est mouchetée de taches de lumière palpitantes. Quand une arme morbide inflige au moins 1 point de Blessures, la victime est submergée par le chagrin et la mélancolie, subissant un malus de –10% aux tests de caractéristique et de compétence pendant 1d10 rounds. Les coups multiples sont cumulables.

Mutagène

Cette arme semble entièrement faite de chair palpitante, avec des veines qui dansent sous sa peau immonde. Quand on la pare, elle laisse échapper un affreux hurlement aigu et se met à saigner. Les cibles frappées par une arme mutagène doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'obtenir une mutation.

Table 14-8 : Types d'armes monstrueuses

1d100	Type d'arme
01–15	Araignée
16–25	Basilic
26–40	Dragon
41–55	Minotaure
56–70	Spectre
71–85	Squelette
86–100	Troll

Parade

Une arme de parade est pourvue d'une lame dentelée conçue pour arrêter les coups. Elle gagne les attributs équilibrée et défensive.

Peur

Cette arme a une peur panique d'un type particulier de créature. Lancez les dés sur la **Table 14–9 : types de créatures** pour déterminer duquel il s'agit. Ce type de créature inspire désormais la Peur au porteur de l'arme. Si la créature dispose déjà du talent Effrayant, elle gagne à la place le talent Terrifiant, qui ne s'applique qu'au porteur. Si la créature a déjà le talent Terrifiant, le porteur rate automatiquement ses tests de Force Mentale joués pour résister à la Terreur. Relancez les dés sur la **Table 14–3 : propriétés des armes du Chaos** pour gagner une deuxième propriété.

Protectrice

Quand on la saisit, cette étrange lame rose produit un étincelant disque d'énergie rosâtre et palpitante. Son porteur gagne +1 point d'Armure à toutes les zones tant qu'il la brandit.

Puissante

Cette lame rouge sang palpite d'une vie qui lui est propre. Quand on pare ses coups, du sang gicle de la lame comme si on l'avait blessée. Quand il attaque à l'aide de cette arme, le porteur voit sa valeur de Force augmenter de +30%.

Putrescente

Cette lame semble en putréfaction, et on dirait qu'elle est faite de corruption et d'immondices solides. Quand elle touche un ennemi, elle lui laisse une petite partie d'elle-même. Quand elle inflige au moins 1 point de Blessures à un adversaire, celui-ci en perd 5 points de plus qui ne tiennent pas compte de son armure ou de son bonus d'Endurance dans les 1d10 rounds.

Relique

Durant sa fabrication, cette arme a été imprégnée des cendres de quelque créature extrêmement bonne et noble. Curieusement, au lieu d'être pervertie et maléfique, cette arme est vertueuse et sainte. Elle confère à son porteur un bonus de +20% aux tests de Capacité de Combat contre les créatures du Chaos (mutants, démons et leurs semblables). De plus, chaque semaine où l'arme reste en possession de son porteur, ce dernier doit réussir un test de Force Mentale sous peine de perdre un présent du Chaos. On commence par les mutations, puis les récompenses, et finalement les dons. Si le personnage perd tous ses dons et survit, il est libéré de l'emprise du Chaos et peut retourner dans ses pénates.

Résistante

La lame de cette épée est incroyablement robuste, faite d'un métal fin et sans défaut. Quand il la brandit, son porteur bénéficie d'un bonus de +10% en Endurance.



TABLE 14-9 : TYPES DE CRÉATURES

Résultat	Créature
01–05	Animaux
06–07	Araignées
08	Bêtes des marais
09	Démons (mineurs uniquement)
10	Dragons-ogres
11–15	Elfes
16–25	Enfant du Chaos
26	Géants
27–31	gobelins
32–34	Goules
35	Griffons, hippogriffes et pégases
36–39	Halflings
40–49	Hommes-bêtes (comprend tous les hommes-bêtes et les minotaures)
50	Hommes-lézards
51–65	Humains
66–68	Lanceurs de sorts
69	Licornes
70	Manticores
71–80	Mutants
81–85	Nains
86	Ogres
87–88	Oiseaux (y compris les grands aigles)
89–90	Orques
91	Plantes (y compris les hommes-arbres et les dryades)
92	Répurgateurs et prêtres
93	Revenants et spectres
94–95	Skavens
96–97	Squigs
98	Trolls
99	Vampires et lycanthropes
100	Vouivres

Respiration

La lame est gravée d'un motif écailleux et sa poignée est recouverte de peau de requin. Tant qu'il la tient, son porteur peut respirer sans danger, même sous l'eau. Il est donc immunisé contre les gaz toxiques, le musc et autres odeurs étranges et délétères.

Retour de magie

Cette lame semble grossière, rouillée et mal finie. Toutefois, quand on l'utilise contre un lanceur de sorts, elle montre son vrai pouvoir. Elle est capable de renvoyer tout *projectile magique* visant son porteur à celui qui l'a lancé. Pour ce faire, l'intéressé doit être en position de parade et réussir un test de Capacité de Combat. S'il y parvient, il renvoie le projectile qui touche automatiquement celui qui l'a lancé.

Riposte

Cette mince lame est pourvue d'un œil vivant placé au milieu de la garde. C'est un œil fuyant et rusé qui lorgne son porteur. Ce dernier bénéficie d'une parade gratuite (en plus de la limite normale d'une parade par round) tant qu'il tient cette arme.

Sanctifiée

Forgée à l'aide du désespoir de ceux qui ne peuvent mourir et purifiée par les prières de ceux qui ont peur de la mort, une arme sanctifiée dispose d'un grand pouvoir contre les morts-vivants. Quand elle inflige au moins 1 point de Blessures à une créature dotée du talent Mort-vivant, cette dernière doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être totalement détruite. Les morts-vivants puissants comme les vampires, liches et autres bénéficient d'un bonus de +30% à ces tests.

Sanguinaire

Forgée à la chaleur de cœurs en flammes, cette lame a soif de sang. Elle a un éclat rouge vif et confère à son porteur un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat.

Sauvage

Cette immonde lame difforme contient l'esprit dément d'un berserk, qui lui a été lié quand la lame a été trempée dans son sang. Le porteur de cette arme gagne le talent Frénésie s'il n'en dispose pas déjà. Si c'est le cas, il augmente sa valeur d'Attaques de +1 lors de ses crises de Frénésie.

Sommeil

Cette lame fut forgée dans de l'ombre vivante, à partir des murmures délirants de démons. Son porteur peut lui ordonner (demi-action) de plonger dans un sommeil profond une créature vivante située dans un rayon de 10 mètres (5 cases), et ce pendant 1d10 rounds. La cible a droit à un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) pour résister à l'effet. En cas d'échec, rien ne peut la réveiller en dehors d'un acte de violence. Pire encore, tant qu'elle dort, elle est sujette à d'horribles cauchemars et gagne 1 point de Folie.

Thaumaturge

Si l'on écoute attentivement cette arme, on entend les faibles cris du sorcier qui en est prisonnier. Une fois par combat, le porteur peut ordonner (demi-action) au sorcier de lancer un sort du domaine du Chaos (cf. page de *WJDR*). C'est le porteur qui choisit tous les facteurs du sort, mais il utilise la valeur de Magie du sorcier (3). Si le sort provoque la Malédiction de Tzeentch, et par conséquent un effet secondaire, toutes les conséquences s'appliquent au propriétaire de l'arme.

Tronçonneuse

Cette arme lourde est toujours une épée… plus ou moins. Bien qu'elle ressemble à une lame relativement normale, elle est pourvue d'une poignée équipée d'un levier et sa lame est dentelée. Quand on abaisse le levier, les dents prennent vie, tournoyant et rugissant en postillonnant une substance immonde et huileuse partout alentour.

Toutes les attaques portées avec une tronçonneuse infligent des coups d'une valeur de dégâts de BF+2. La tronçonneuse ignore tous les points d'Armure des zones qu'elle touche et réduit lesdits points d'Armure de 1 sur ces zones. Si elle est parée par une arme non magique, elle la détruit.

Tueuse

La lame de cette épée est rayée et piquetée, abîmée par de multiples éclats et encoches. Quand son porteur réussit à tuer une créature, il bénéficie d'un bonus de +10% en Capacité de Combat et en Force pendant 1d10 rounds.

Vampire

Ayant été forgée à partir de fer imprégné de sang, trempée dans le sang et polie avec de la poussière de sang séché, cette lame est affligée d'une inextinguible soif de sang chaud. Son seul but est de faire couler encore plus de sang : rien d'autre ne saurait la satisfaire. Quand elle frappe une cible et lui inflige au moins 1 point de Blessures, la victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir un autre coup d'une valeur de dégâts de 3 ignorant les points d'Armure au round suivant.

Vigoureuse

Lourde, robuste et brillant d'un lustre huileux, l'arme vigoureuse semble palpiter au rythme du cœur de son porteur. Dès qu'il l'utilise au combat, elle lui confère un bonus de +10% en Force.

Visqueuse

Cette lame nocive et verdâtre dégouline de mucus. Chaque fois qu'elle inflige au moins 1 point de Blessures à un adversaire, ce dernier doit réussir un test d'Endurance sous peine de tomber violemment malade et de devoir passer son prochain tour à se vider les entrailles. De plus, tous les assaillants qui s'en prennent à la victime bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat.



Vive

Fabriquée à l'aide des métaux les plus légers et percée en maints endroits, cette arme est gravée de symboles aériens en runes démoniaques. Quand il la brandit, son porteur ajoute +1d10 à ses jets d'initiative.

Vocifératrice

La lame de cette épée est façonnée en forme de visage difforme et hurlant. Quand on la tire de son fourreau, elle pousse un hurlement qui décourage tous ceux qui l'entendent. Tous les personnages qui entendent ce hurlement doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de subir un malus de –20% aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir pendant 1d10/2 rounds. Qu'ils réussissent ou non ce test, ils sont immunisés contre les cris de l'arme pendant 1 jour.

Volante

Le manche de cette arme est fait d'os issus des ailes d'un aigle. Son porteur gagne le talent Vol, son Mouvement en vol étant équivalent à sa valeur de Mouvement +2 quand son épée est tirée.

Voleuse

Forgé sur un bûcher d'âmes affamées, le fil de l'épée voleuse est façonné en forme d'un millier de bouches minuscules qui claquent et mordent dans le vide. Chaque fois que la lame inflige au moins 1 point de Blessures, son porteur peut choisir une caractéristique du profil principal de la victime et la réduire de –5%. Le porteur ajoute ensuite +5% à sa propre valeur correspondante. Par conséquent, s'il inflige une perte de –5% en Force, sa propre Force augmente de +5%. Les bonus et malus perdurent le temps du combat.



Armes démons

« Pendant dix-sept longs siècles, je suis resté prisonnier de cette lame, confiné entre ces murs de métal. Depuis le début de ma captivité, tu es le seul à t'être montré digne de me porter au combat. Viens, saisis-moi et je te servirai comme le font mes semblables, en faisant couler le sang de tes ennemis, en te protégeant au cœur de la mêlée et en te ramenant sain et sauf chez toi. Vas-y, tire-moi de mon fourreau et mesure la finesse de mon équilibre. Vois comme il est facile de me manier et comme mon fil tranche l'air lui-même. Existe-t-il lame pareille à moi ?

C'est de ton plein gré que tu m'as ramassé. Une première erreur. C'est de ton plein gré que tu m'as dégainé. Une seconde erreur. Je ne permets pas à mes serviteurs qu'ils en commettent trois, stupide mortel... »

—Antinichus, démon de la lame ensanglantée

De tous les artefacts et de toutes les armes accessibles aux champions du Chaos, nul n'est plus vil et terrible que les armes démons. Chaque lame gravée de runes sert les Dieux Sombres de son chef, puisqu'elle est liée à l'ignoble esprit d'un démon. L'arme ne sert que les intérêts de son dieu du Chaos, fauchant les âmes pour la gloire de son maître.

Les armes démons sont forgées au cœur même des Désolations du Chaos, où le Vide du Chaos et les Désolations se retrouvent. Là, dans le feu glacial du Vide, les lames sont fondues par les serviteurs déments des dieux, forgées sur des enclumes faites d'esclaves vivants, trempées dans les hurlements des damnés et refroidies dans un bouillon d'innocence. Mais avant qu'elles ne soient achevées, les démons inscrivent sur la lame d'effroyables runes et préparent l'âme du démon choisi pour les investir. Ce sont là des actes déments, et toute la Terre des Ombres résonne des hurlements du futur captif. Une fois qu'il en est prisonnier, la lame prend vie et on l'emporte dans les Désolations où on la présente à son porteur, tel un symbole de puissance et d'approbation éternelle.



Ces lames infernales ne sont confiées qu'aux meilleurs champions du Chaos, ou encore à des démons majeurs ou des princes démons nés en tant que tels. Il s'agit là d'une immense récompense, qui confère à son porteur d'incroyables pouvoirs.

Les armes démons sont semblables dans leur fonctionnement aux armes du Chaos, mais généralement plus rares et plus puissantes. Contrairement aux armes du Chaos dont le pouvoir provient de la magie qui leur est liée, les armes démons sont en fait des réceptacles qui contiennent l'essence de l'immonde démon qui leur est enchaîné. L'arme gagne des propriétés et des fonctions adaptées au démon qu'elle abrite.

Créer une arme démon

Chaque arme démon est créée spécifiquement pour son porteur. Quand on la fabrique, elle prend presque toujours la forme d'une épée, même s'il existe des haches, des masses d'armes et autres armes à une main démons. Pour déterminer le type de l'arme, lancez 1d10 et consultez la **Table 14–10 : forme de l'arme**. Si vous utilisez l'*Arsenal du Vieux Monde*, ces armes ont les mêmes caractéristiques que les armes de qualité exceptionnelle (cf. page 28 de ce supplément).

Une fois le type d'arme déterminé, il faut décider du type de démon qui l'habite. Le démon est toujours du type associé au dieu tutélaire du champion. Ainsi, un démon de Slaanesh ne conviendrait pas au serviteur d'un autre dieu que Slaanesh.

Table 14-10: Forme de l'arme

1d10	Forme de l'arme
1–8	Arme à une main (épée)
9	Arme à deux mains (épée)
10	N'importe quel autre type d'arme (hache, masse d'armes, hache à deux mains, etc.)

Table 14-11: Type de démon

01–40	Démon mineur
41–66	Démon majeur
67–90	Prince démon
91–100	Démon aléatoire

Démon mineur

Un démon mineur du type approprié est enfermé dans l'arme : *Khorne :* sanguinaire ; *Nurgle :* portepeste ; *Slaanesh :* démonette ; *Tzeentch :* horreur.

Prince démon

L'arme contient l'âme d'un puissant ex-champion du Chaos. Ce prince démon sert toujours le dieu approprié. Générez le prince démon à l'aide des règles normales. Le champion a probablement été humain et a suivi la voie de Guerrier du Chaos ou de Sorcier du Chaos jusqu'au rang de Champion du Chaos exalté ou de Cataclyste. Le prince démon doit avoir cinq mutations et six récompenses et/ou dons.

Démon aléatoire

C'est un autre démon étrange qui habite l'arme. Conformez-vous aux conseils du **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos** pour créer cette abomination.

Propriétés spécifiques

Chaque arme démon dispose de propriétés spécifiques au démon qu'elle renferme. Généralement, cela signifie que le porteur accède à tous les talents et compétences du démon. De plus, il bénéficie également de toutes les règles spéciales en dehors des mutations du Chaos et des instabilités. Ainsi, une arme démon renfermant une démonette confère l'aura de Slaanesh à son porteur. Si le démon a une valeur de Magie, le porteur en bénéficie aussi. Certaines capacités peuvent ne pas convenir, le MJ

Table 14-12: Réactions des démons

1d100	Réaction
01–15	**Évasion:** ravi d'être libéré de sa prison, le démon retourne dans les Royaumes du Chaos. L'arme n'a plus aucun pouvoir.
16–25	**Service limité**: le démon remercie à contrecœur son porteur de l'avoir libéré et fait vœu d'aider le champion pendant 101 jours avant de disparaître dans les Royaumes du Chaos. Le champion peut libérer le démon à n'importe quel moment. L'arme n'a plus aucun pouvoir.
26–40	**Vengeance inattendue:** le démon disparaît en jurant qu'il se vengera du fou qui l'a porté et s'est servi de sa prison. À l'avenir, dès que le porteur est engagé dans un combat, lancez 1d10. Sur un résultat de 6, le démon apparaît et l'attaque. Cela ne se produit qu'une fois. L'arme n'a plus aucun pouvoir.
41–50	**Lien puissant:** le démon retourne dans la lame en hurlant.
51–60	**Libération brutale:** le démon attaque son porteur. S'il perd 1 point de Blessures, il bat en retraite dans la lame. Si le démon abat son propriétaire, il retourne dans la lame en attendant un maître plus digne de lui.
61–70	**Chaos libéré**: le démon disparaît pour œuvrer à sa propre cause. Tant qu'il en est séparé, l'arme n'a plus aucun pouvoir. Si le champion continue à s'en servir, chaque fois qu'il inflige 1 point de Blessures, lancez 1d10. Sur un résultat de 6, le démon revient.
71–75	**Échange des âmes:** le démon est libéré de ses obligations et, dans un élan de gratitude, décide de placer son ancien maître dans la lame. L'ancien porteur devient le démon lié. Le démon porte l'arme un temps durant et; un jour, un autre champion saisira l'arme qui contient le champion gémissant du passé.
76–100	**Chaos déchaîné:** le démon tue avec joie tous les ennemis de son porteur pendant 24 heures. Ensuite, il retourne dans l'arme.

étant invité à faire preuve de bon sens en définissant les paramètres de ces pouvoirs et les caractéristiques qu'ils confèrent. Comme les personnages joueurs n'acquerront sans doute jamais de telles armes, le MJ dispose d'un peu de marge dans leur conception.

Satiété et furie meurtrière

Durant la construction de l'arme démon, lancez 10d10 et faites la somme des résultats obtenus. Celle-ci correspond au nombre de points de Force que l'arme peut absorber dans la journée. Quand elle atteint ou dépasse ce nombre, elle est repue et perd tous ses pouvoirs pour le reste de la journée. Mais avant qu'elle n'arrive à satiété, l'arme est toujours prise d'une furie meurtrière. Une fois que la lame a absorbé la moitié de sa valeur de satiété ou plus, la furie meurtrière commence. Son porteur doit immédiatement jouer un test de Force Mentale chaque fois qu'un ennemi est à portée de charge. S'il échoue, il doit attaquer la créature vivante la plus proche à chaque tour jusqu'à ce qu'il n'ait plus aucun ennemi en vue dans un rayon de 100 mètres (50 cases). À cet instant, l'arme force le porteur à attaquer ses alliés jusqu'à ce qu'elle arrive à satiété ou qu'il ne reste plus rien de vivant alentour. Si le porteur passe trois rounds sans tuer quoi que ce soit, la lame se retourne contre lui, lui infligeant d'insupportables vagues de douleur qui lui imposent un malus de –30% à tous les tests de caractéristique et de compétence pour une journée.

Propriétés communes aux armes démons

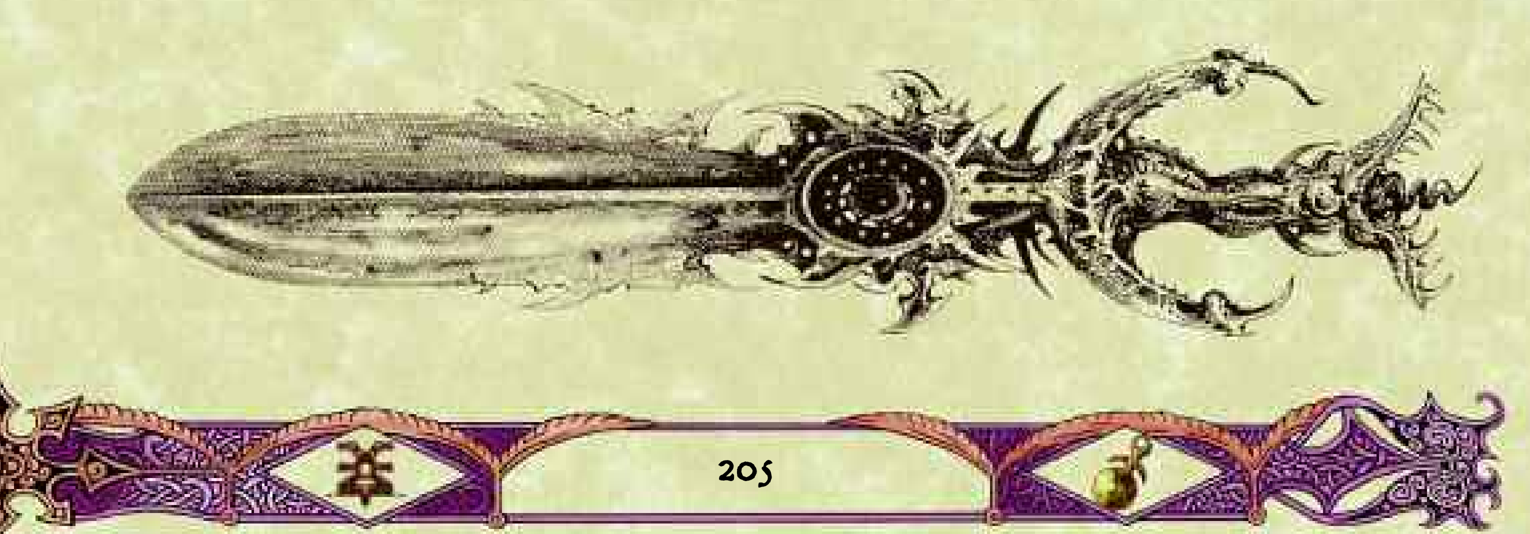
Les armes démons ont certaines propriétés communes, quel que soit l'esprit qu'elles contiennent.

- Chaque arme démon a une puissante aura magique, immédiatement perceptible par tout personnage doté du talent Sens de la magie.
- Les armes démons peuvent blesser n'importe quelle créature, quelles que soient ses immunités.
- Une arme démon confère un bonus à la Capacité de Combat égal à 10 x la valeur d'Attaques du démon qui l'habite. Par conséquent, si le démon lié a une valeur d'Attaques de 4, il confère un bonus de +40% à la Capacité de Combat de son porteur.
- Le porteur peut substituer la Force Mentale du démon à la sienne.
- *Absorption de force*: dès que l'arme démon est utilisée et tue une cible, la lame absorbe la valeur de Force de sa victime. On divise ce nombre par 3. Un tiers va au dieu tutélaire du champion, un autre nourrit la lame qui le conserve une journée durant. Ensuite, pour chaque tranche complète de 10% restant sur le dernier tiers, le porteur bénéficie d'un bonus de +10% en Force pendant une journée. Si le total des bonus accumulés égale le triple de sa Force normale, le porteur s'effondre et reste évanoui une journée. Par conséquent, si Sterm avait une force de 51% en temps normal, sa force pourrait augmenter jusqu'à 153% avant qu'il ne s'évanouisse.

Libérer le démon

Un démon lié se trouve libéré de son réceptacle si son porteur est tué pendant qu'il tient l'arme, si son porteur le relâche de son plein gré, ou s'il est rappelé par son dieu du Chaos. Si tout autre individu que son porteur ramasse l'arme alors que ce dernier est en vie, le démon peut en émerger, bien que cela n'arrive pas à chaque fois, en particulier s'il trouve un meilleur maître. Finalement, si son porteur échoue grossièrement dans ses tentatives pour servir la cause de son dieu tutélaire, le démon peut sortir de l'arme pour le mettre en pièces.

Quand le démon apparaît, il surgit dans n'importe quelle case située dans un rayon de 6 mètres (3 cases) de l'arme. Tant qu'il est libre, l'arme elle-même est endormie et perd tous ses pouvoirs. Une fois dehors, et si l'incompétence de son porteur n'était pas la cause de sa libération, il combattra volontiers les ennemis de son «maître» pendant 1d10 rounds. Ensuite, ou s'il est apparu pour quelque autre raison, tirez sur la **Table 14–12: réactions des démons** pour savoir ce qu'il fait. Tant qu'il est hors de l'arme, le démon est victime d'instabilité, comme d'ordinaire. Toutefois, au lieu de retourner dans les Royaumes du Chaos, il se repliera dans l'arme démon.



Quatrième partie : Les Royaumes du Chaos



Chapitre XV
Les Sombres Pouvoirs

« Khorne, le Dieu du Sang, règne depuis [illegible] de mort. Nurgle, Seigneur des Mouches, est prodigue de ses « bienfaits » : maladie, pestilence et décrépitude. La corruption de Slaanesh, le pervers Seigneur du Plaisir, se fait de l'intérieur, par des plaisirs débauchés [illegible] à l'excès déviant de la chair. Tzeentch, Maître du Changement, est celui qui dissimule le moins ses pouvoirs, transformant tous ceux qui embrassent ou repoussent sa main. Toutes ces Puissances de la Déchéance ne sont que des mensonges. Mais quiconque ignore ces mensonges risque la transformation, la corruption et la mort. »

— Magnus Ulhorst, répurgateur

Pour les citoyens de l'Empire, les Dieux du Chaos sont maléfiques, meurtriers et habités par de funestes désirs. Ces entités sont l'antithèse de tout ce qui est bon et juste, mettant constamment en péril la suprématie et la vertu de l'Empire. Bien que l'Empire les rejette, cette attitude n'est pas universelle, et naturellement, les cultistes, les Norses et d'autres encore tiennent ces êtres en haute estime.

Khorne

Le Dieu du Sang est un symbole de mort et de destruction, inspirant l'horreur et la peur chez les habitants de l'Empire. Son credo – mort et destruction gratuite – va à l'encontre des lois et de l'éthique de tous les pays, hormis les plus pervers. Pourtant, il existe encore des régions sans foi ni loi où Khorne est respecté pour sa puissance.

« Bah ! Il n'y a pas de « Dieu du Sang » prêt à s'emparer de nos crânes. La dernière fois que j'ai cru à ce genre d'histoire, c'est quand ma mère me grondait pour avoir volé une tarte en haut d'une étagère. »

—Johann Zeitler, bourgmestre de Nuln

« J'ai vu le visage de Khorne sur le champ de bataille. Même les berserks de Norsca sont des enfants comparés à la fureur de ses guerriers. La seule chose qu'ils craignent, c'est de déplaire à leur immonde dieu en ne versant pas assez de sang. Si vous êtes capturé, mieux vaut vous jeter sur votre propre épée plutôt que d'attendre de voir ce qu'ils vous réservent. »

—Capitaine Hans Adelberg, régiment des fusiliers du Hochland

« Les cruelles troupes de Khorne sévissent dans les montagnes de ma patrie depuis l'époque de mes vénérables ancêtres. Pour chacun de ses sbires que nous éliminons, deux autres prennent sa place. Nous devons résister à cette marée sinistre, avec calme et détermination. Mais ce bouclier de résolution suffira-t-il à retenir la hache sanglante de Khorne ? »

—Kargun Barok, longue-barbe naine du Fort des Tueurs

Nurgle

On peut toujours repousser des envahisseurs, mais la maladie est une terrible menace, et il est presque impossible de s'en préserver au milieu de toute la crasse du Vieux Monde. Les citoyens de l'Empire voient Nurgle comme une menace sinistre et insidieuse, puisqu'il représente les facteurs les plus corrupteurs de l'existence. Ses disciples se limitent aux désespérés, aux lépreux et aux malades, et ces traîtres à l'Empire trouvent vite la mort aux mains des foules de lyncheurs quand leur véritable allégeance est dévoilée.

« À chaque fois qu'on retire d'une maison un cadavre ravagé par la peste, on sent sa présence. Dès que je trouve un pauvre bougre étendu face contre terre dans la rue, couvert de plaies, et qu'on doit le traîner chez le médecin ou dans sa tombe, je sais qu'il est là. Chaque fois que j'entends parler de la variole verte qui se rapproche de la ville, je sais que le Seigneur de la Pestilence se moque de nous. »

—Dieter de Middenheim, balayeur de rue

« Quand la petite Eva tomba malade et mourut de toux convulsive, nous fûmes anéantis par la douleur. Mais bientôt, les autres habitants du village commencèrent à contracter diverses maladies. Le guérisseur succomba à une forme de variole qui lui fit virer la peau au noir. Nous apprîmes plus tard que les pèlerins itinérants qui étaient passés lors de leur voyage vers Altdorf n'étaient pas de simples lépreux cherchant la bénédiction de Sigmar : c'étaient des serviteurs de Nurgle qui répandaient son message de maladie et de mort ! »

—Tobias, unique survivant de Senden

« Le Seigneur des Mouches te mange les yeux,
À ton dernier soupir.
Si tu gémis un tant soit peu,
Tu l'entendras bien rire ! »

—Comptine d'Ostland

Slaanesh



Slaanesh est bien mieux accepté dans le Vieux Monde que la plupart des autres dieux du Chaos. Si ses actes pervers dégoûtent la plupart des honnêtes gens, certains sont attirés par la liberté et les plaisirs charnels qu'il leur promet. Slaanesh est particulièrement populaire chez les nobles, bien que les roturiers le prient parfois en secret pour oublier leur existence sordide faite seulement de corvées et de servitude.

« On m'a informé que d'éminents membres du prestigieux salon du Faucon Rouge s'étaient livrés à des rites blasphématoires et avaient eu un

comportement qui ne sied pas aux nobles. Les confessions des témoins me causent une grande inquiétude. Les histoires d'actes charnels, de sacrifices sanglants et d'absorption de substances illégales de nature suspecte ne sont qu'un début. Je préconise l'arrestation et l'interrogatoire de ces membres pour obtenir plus d'informations, ainsi que la purification du salon par le feu, au cas où ces rumeurs seraient fondées.»

—Inquisiteur Mannfred Shonauger, juge itinérant de l'Empereur

«Pourquoi la vénération du corps serait-elle un crime? Pourquoi discréditer ainsi l'adoration de nos compagnons et de nos compagnes? Sigmar est mort depuis longtemps, et pourtant on le traite comme un dieu. Slaanesh est vivant et tout ce qu'il nous demande, c'est de nous aimer les uns les autres pour ce que nous sommes vraiment. Vous pouvez le garder, votre Empereur défunt.»

—Extraits de la confession du baron Otto von Daubler

Tzeentch

Tzeentch est une énigme pour la plupart des habitants du Vieux Monde. Ce que l'on sait, c'est que ce dieu définit le changement, représentant le processus de la transformation. Vénéré par les magiciens, les envoûteurs et un nombre non négligeable de cultistes, il est considéré par ses disciples comme un moyen et non une fin, une voie menant à d'incroyables pouvoirs si l'on est prêt à en payer le prix exorbitant.

«Bien que beaucoup répugnent à l'admettre, on doit bien reconnaître l'existence du Seigneur du Changement et son emprise quand on manipule les Vents de Magie. Les Ordres ont passé des siècles à tenter d'échapper à son influence, mais cela semble impossible. Nous devons accepter l'influence de Tzeentch, que nous le voulions ou non.»

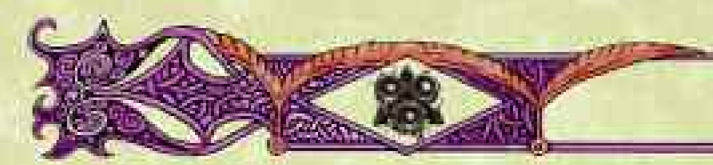
—Ingrid Sloeckl, ancienne magister de l'Ordre Céleste (décédée)

«L'Étranger est venu à la fin du mois des moissons. Sa robe avait la couleur du soleil et il portait d'étranges marques sur la peau, que nul membre de ma tribu n'avait encore jamais vues. Le vieux Gunbar, le chaman, affirma qu'il était maléfique et qu'il ne fallait pas lui faire confiance. Quand l'Étranger s'en alla, le vieux Gunbar avait attrapé la folie du soleil et la tribu avait une nouvelle idole à vénérer. Le Grand Seigneur Tzeentch apporta des changements bienvenus chez notre peuple assiégé, et nous levons nos épées, nos haches et nos lances dès qu'il nous le demande.»

—Thorolf Hammarskjold, chef des Dix Ours, tribu de Norsca

«Je trouvai le grimoire dissimulé dans la chambre à coucher de mon maître. Je fus attiré à lui par des murmures et des visions qui me disaient que je pouvais m'affranchir de son joug cruel. Au fil du temps, le livre m'enseigna des choses que je ne pensais pas possibles. Dans mes rêves, Tzeentch me dit que j'étais destiné à prendre la place de mon maître avant les premières neiges.»

—Albrecht Hoffman, majordome de la maison Zützen



LES QUATRE DIEUX DU CHAOS

Bien que le Chaos prenne des myriades de formes et se présente sous un nombre indicible de masques, il est représenté par quatre dieux principaux. Ils sont d'une incomparable étrangeté, et leur existence est un blasphème contre les dieux qu'adorent les individus sains et pieux. Terribles, revanchards et insidieux, les dieux du Chaos cherchent à corrompre toute chose vivante pour qu'elle s'adapte à leur vision de l'univers. Ces quatre Puissances de la Déchéance passent presque autant de temps à se quereller, à comploter et à se battre les uns contre les autres que contre le reste du Vieux Monde. Vous trouverez ci-après la description, les desseins et les détails de la nature de ces terribles Seigneurs du Chaos.

Khorne

Le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes, le Maître de la Guerre, le Massacreur

Khorne, le Dieu du Sang, est le plus violent et le plus destructeur des Quatre Puissances Immondes. Il incarne la violence effrénée, la brutalité gratuite et les carnages perpétrés sur les champs de bataille. Sa soif de sang est inextinguible et il n'a de cesse d'exhorter ses adorateurs à prendre les armes et à tuer en son nom. Sa colère et sa violence sont des forces débridées qui prennent pour cible alliés et ennemis. Il observe les scènes de sauvagerie et de massacre avec délectation, et on dit qu'il souffle dans son cor au sein des Désolations du Chaos pour susciter davantage de frénésie. Durant les périodes de destruction et de meurtre, le grondement de Khorne résonne dans les Désolations, provoquant la folie chez tous ceux qui l'entendent. De tous les dieux du Chaos, il est le pire instigateur de guerre et de destruction, incitant constamment ses disciples à assiéger les villes, les cités et les hameaux du Vieux Monde.

Khorne est traditionnellement représenté sous la forme d'une créature humanoïde énorme à la peau couleur sang. Il siège sur un immense trône d'airain, au sommet d'une montagne de crânes et d'ossements couverts de sang, trophées que lui ou ses disciples ont rapportés du champ de bataille ou arrachés aux victimes assassinées en son nom. Khorne porte une armure de plaques aux gravures complexes, couverte de runes torturées et de visages qui hurlent de douleur et de peine. Sa tête est coiffée d'un énorme casque ailé qui dissimule en partie son visage inhumain et féroce. Il préfère les armes susceptibles de faire couler un maximum de sang: les épées ou les haches énormes et les armes d'hast munies de lames impressionnantes.

Bien que Khorne considère tous les dieux comme ses ennemis, il abhorre particulièrement Slaanesh, le Seigneur du Plaisir. La nature sensuelle et hédoniste de celui-ci va à l'encontre du credo de Khorne basé sur le sang et la violence, et les disciples des deux dieux ne reculent devant rien pour s'exterminer les uns les autres à la moindre occasion.

Le plus grand désir de Khorne est de voir le Vieux Monde dévasté, en proie aux flammes, ses mers remplacées par des océans de sang, et recouvert de monticules de crânes empilés en son honneur. C'est un dieu de l'action, qui pense que quand on ne fait pas la guerre, on doit s'y préparer. Bien qu'il ne prévoit rien sur le long terme, Khorne envoie des visions à ses adorateurs leur indiquant comment construire de puissantes armes de guerre, en particulier des engins de siège et d'énormes machines à utiliser sur le champ de bataille.

Les adorateurs de Khorne comprennent des guerriers du Chaos, des psychotiques et des berserks. Beaucoup sont attirés par ses promesses de massacre. Bien des tribus de Norsca ont été converties à son culte de guerre éternelle et passent leur temps à piller des villages des côtes du Vieux Monde. À l'occasion, un guerrier emporté par la frénésie de la guerre entend le chant de Khorne le bercer et sombre dans la démence, s'engageant à le servir à jamais tandis qu'il se couvre du sang des victimes. Leurs compagnons horrifiés tuent généralement ces aberrations, mais certains parviennent à y échapper, arrivent jusqu'aux Désolations du Chaos et rejoignent la horde de Khorne.

Le Dieu du Sang n'a que faire de la magie et n'accorde pas de sorts à ses adorateurs. La voie du Seigneur des Crânes est celle de la guerre, pas celle de la subtilité et de la magie. Par conséquent, ses disciples en déduisent que Khorne est violemment opposé à la sorcellerie sous toutes ses formes et se font un devoir de massacrer les sorciers dès qu'ils en ont l'occasion. En fait, tant qu'il y a un bon bain de sang en cours, Khorne est ravi.

Il n'existe aucun sorcier qui se voue à Khorne. Toutefois, cela n'empêche pas ses adorateurs d'utiliser des armes magiques, en particulier si elles ont été acquises en assassinant leur précédent propriétaire.

Symboles

Le symbole de Khorne prend généralement la forme d'une rune en forme de X barré et pourvu d'une base, tel un crâne stylisé. Les crânes sont omniprésents sur les armures et les ornements de ses disciples, la plupart pensant qu'il est important de prendre des têtes sur le champ de bataille, de les vider et de les porter sur eux. Des ossements plongés dans le sang ou la peinture rouge (ou les deux) sont souvent empilés sur ses autels et portés pour représenter sa faveur. Les couleurs de Khorne sont le rouge sang, le noir et le jaune cuivré.

Peu d'animaux sont associés à Khorne, mais ses adorateurs perçoivent parfois sa présence chez les redoutables chiens de chasse et les puissants mastiffs, ainsi que chez les jeunes taureaux sauvages. On les pousse parfois à la bataille, au premier rang de ses immenses armées, mais la plupart sont simplement massacrés en son honneur.

Nature

Pour la plupart de ceux qui adorent Khorne, servir le Dieu du Sang est simple: il suffit d'emprunter la voie de la violence absolue et de se vouer au massacre et à la bataille. Khorne ne voit guère l'intérêt d'user de subtilité, de discrétion et de subterfuge, et ses sbires quittent généralement la civilisation pour participer à leurs rites plutôt que de les pratiquer en secret. Ils n'ont pas d'alliés à proprement parler, simplement des compagnons meurtriers qui sont tout aussi capables de s'entre-tuer que de s'en prendre à leurs ennemis. Ceux qui ne parviennent pas à s'échapper deviennent des tueurs en série et des psychopathes, rôdant dans les rues des villes et des villages du Vieux Monde, bredouillant et baragouinant des incohérences auxquelles se mêlent des prières confuses. Les magisters et les érudits qui étudient les paroles et les actes de Khorne dans l'espoir de vaincre ses sbires sont souvent assaillis par des idées pleines de violence et de massacre, risquant ainsi de tomber dans ses griffes sanglantes.

Commandements

Khorne exige de ses serviteurs qu'ils versent le sang et tuent à la moindre occasion. La plupart de ses disciples sont des guerriers, mais quiconque est prêt à tuer sans se soucier des conséquences peut entrer dans les bonnes grâces du Dieu du Sang. Khorne n'a pas de jour saint, même si ses adorateurs fêtent parfois les anniversaires des batailles particulièrement sanglantes.

- La plus belle des prières, c'est le son du sang qui jaillit et des craquements d'os.
- Il n'est pas mal de tuer un serviteur de Khorne, mais si on s'y résout, on doit célébrer la gloire inhérente au Dieu du Sang.
- Il est juste de prendre des trophées sur les adversaires vaincus, ceux

qui se parent des crânes de leurs ennemis et boivent leur sang recevant les faveurs du Seigneur des Crânes.
• Les adorateurs décadents de Slaanesh doivent être éradiqués jusqu'au dernier.
• La pitié est réservée aux faibles. N'épargnez aucun ennemi de peur d'être réprouvé par le Dieu du Sang.

Nurgle

Le Seigneur de la Pestilence, le Grand Corrupteur, le Maître de la Peste, le Seigneur des Mouches

Nurgle est le vil dieu de la maladie, de la décrépitude et de l'entropie. En tant que Seigneur de la Pestilence, il est l'inventeur des tourments, le père des épidémies et le pourvoyeur de corruption. Il adore répandre ses caresses infectieuses chez les mortels, engendrant de nouveaux fléaux qui sont autant de présents qu'il fait aux vivants. Malgré son apparence écœurante, Nurgle est étonnamment robuste et plein d'une énergie impie. Ses disciples semblent disposer d'une force accrue, même si leur corps est ravagé par les plaies et les virus qui leur dévorent les chairs, mais également rempli de mucosités et de sang noirci. Il est célèbre pour son sens de l'humour pervers et sa jovialité, et il fait preuve d'une tendresse et d'un amour malsains à l'égard de ses adorateurs.

Nurgle s'efforce d'étendre sa présence dans le monde entier via la peste et la crasse, et son plus ardent désir est de voir le Vieux Monde transformé en une fosse pestilentielle de mort, de décrépitude et de maladie. Il perçoit de la beauté dans toutes les choses immondes, se délectant de l'éclat brillant d'une pustule palpitante et exultant devant la pâleur cireuse d'un mortel succombant à l'une de ses nombreuses contagions. Il considère qu'il est de son devoir de réveiller la beauté secrète qui dort en toute chose, dévoilant les splendeurs cachées de la dégénérescence. Pour le Seigneur des Mouches, la beauté peut être éveillée par ses caresses, et il cherche donc à embellir le monde de sa main bénie.

Nurgle est généralement représenté sous la forme d'un humanoïde à l'obésité grotesque, dont la peau verte, infestée de plaies et de lésions, est suppurante de pus. Son visage bouffi au regard sournois est souvent fendu d'un sourire ironique d'où dépasse une langue immensément longue terminée par un petit visage difforme. Deux grandes cornes jaunies, ébréchées et incrustées de sang séché et d'ignobles substances poussent sur sa tête. Nurgle adore son propre visage et ses démons sont souvent des versions miniatures de leur maître. Assis sur son trône, il caresse et mignote ses sbires, les submergeant de petits noms affectueux tout en écrasant des centaines d'entre eux, sous son poids ou d'un petit revers anodin de sa main suppurante. Son royaume est d'une hideur sans pareille : imaginez toutes les fosses d'aisance, tous les charniers du monde rassemblés en une seule masse grouillante. Ceux qui contemplent son palais hideux se sentent souillés à tout jamais et voient le monde comme la fosse d'immondices qu'il est en réalité.

Parmi les adorateurs de Nurgle, on trouve les malades, les nihilistes et les fous. Ses disciples viennent généralement des classes les plus pauvres, dont les membres vivent déjà dans la fange et le désespoir. Nurgle accueille les opprimés, les oubliés et ceux qui n'ont plus aucun but dans la vie, pensant leur donner un nouvel élan grâce aux bénédictions qu'il fait pleuvoir sur eux. Les humains sont de loin les plus nombreux parmi ses adorateurs, bien que les skavens, qui sont déjà malpropres et dégénérés, le considèrent comme un des leurs. Certains skavens vont même jusqu'à le vénérer exclusivement, rejetant alors leur propre dieu, le Rat Cornu. Ses disciples ressentent un étrange réconfort et un sens de la camaraderie immoral pour leurs compagnons lépreux ou victimes de la peste. Nurgle voit les individus sains comme des toiles vierges qui attendent qu'on les peigne.

Symboles

Le principal symbole de Nurgle est composé de trois sphères agglomérées en forme de triangle, ressemblant selon les érudits à des pustules, des bubons ou autre symptôme de maladie. Les élus de Nurgle découvrent souvent ce symbole sur leur peau putréfiée. Parmi ses autres symboles, on compte les mouches, les tentacules, les gueules ouvertes et les calices répugnants. Ses couleurs sacrées sont des jaunes, des verts et des bruns écœurants. Ses adorateurs revêtent des haillons dégoûtants et incrustés de vomissures, ainsi que des vêtements dépenaillés à ses couleurs, parés de membres pourris, ou encore de morceaux de viande ou de crânes infectieux. Ils portent souvent des bannières souillées devant eux tandis qu'ils errent dans le Vieux Monde, cherchant à répandre sa bénédiction.

Les animaux consacrés à Nurgle sont les mouches, les asticots et les corneilles noires, bien que toutes les créatures qui se nourrissent des charognes ou répandent les épidémies aient sa faveur. Les animaux malades et qui sont sur leurs derniers jours sont souvent sacrifiés à Nurgle et abandonnés à pourrir dans les puits ou les entrepôts de nourriture des individus sains.

Nature

Nurgle est considéré comme un dieu « d'amour » par ses adorateurs, et il s'intéresse beaucoup à leurs activités et à leurs complots. Les disciples particulièrement bien vus reçoivent les pires maladies et épidémies, devenant souvent de difformes monstruosités infestées d'effroyables mutations. Nurgle répand la maladie par le subterfuge, susurrant à ses disciples de se mêler aux masses autant que possible. Il n'est pas opposé à la guerre et la voit comme un excellent moyen de propager de nouvelles maladies par l'intermédiaire des terribles blessures, des récoltes ruinées et de l'eau souillée. On dit qu'il murmure à l'oreille des agonisants sur le champ de bataille, leur offrant la vie éternelle – quoique sous une forme putréfiée – s'ils répondent à son appel.

Nurgle est particulièrement fier de bénir les guérisseurs et les médecins, les aidant à comprendre la véritable beauté de la peste. Il aime la beauté et est attiré avant tout par tout ce qui est plein de grâce. Il ne veut jamais détruire, mais plutôt améliorer, instruire et révéler les vraies merveilles de la maladie. Bien sûr, sa nature a tendance à pourrir et à provoquer la dégradation des objets de son affection, mais de telles conséquences sont acceptables puisque Nurgle voit la décrépitude comme une amélioration de la beauté ordinaire.

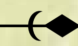
Commandements

Les disciples de Nurgle sont soumis à peu de commandements en dehors de l'obligation de répandre la maladie et le désespoir dans le monde. Ses préceptes sont les suivants :

• Chercher de nouvelles formes de corruption, car ce sont les bénédictions et les signes de la faveur de Grand-père Nurgle.
• Enseigner au monde la générosité et l'amour de Nurgle. Ne pas être avare de ses dons et les partager dès qu'on le peut.
• Chercher la beauté en toute chose et, quand on la trouve, s'en réjouir d'une grande allégresse.
• Et quand on trouve la beauté, lui faire atteindre la perfection en partageant les bienfaits de Nurgle.
• Plaindre ceux qui adorent le Seigneur du Changement, car ils ne connaissent pas le vrai sens de l'extase. Ne jamais manquer de leur transmettre les plus merveilleux des dons, pour partager avec eux l'essence de l'affliction.







Slaanesh

Le Seigneur des Plaisirs, le Maître, le Corrupteur, le Serpent, le Prince du Plaisir et de la Souffrance

Inspiration et désir, Slaanesh est la grande muse, celui qui réalise les rêves. Il est la passion faite chair. Il est le plaisir incarné, depuis la satisfaction intellectuelle d'un problème résolu jusqu'à l'assouvissement des plus vils désirs. Son domaine est celui de la frustration et de l'agonie, des mortels qui luttent pour obtenir ce qu'ils convoitent. Il est l'excitation. Il est la souffrance. Il est la somme de toutes les sensations des mortels.

Quand on doit positionner Slaanesh au sein du panthéon des dieux du Chaos, beaucoup s'en tiennent à son rôle de séducteur, pourvoyeur de gratifications sexuelles. Mais Slaanesh est bien plus qu'une source vive de plaisirs pernicieux. Si c'était le cas, il n'apprécierait pas à ce point d'avoir autant de succès dans sa corruption immorale des habitants du Vieux Monde. Il incarne l'expérience des sens. C'est le patron des artistes et des poètes. Il engendre le plaisir issu de l'esthétique, et s'avère une grande inspiration pour tous ceux qui créent et tirent du plaisir de leurs créations. Slaanesh se faufile dans l'imagination des mortels en les faisant réussir dans leurs entreprises, fournissant artificiellement l'énergie qui pousse l'artiste à poser son pinceau sur la toile, sa plume sur son parchemin.

Naturellement, ce genre de sensibilité s'étend aussi au domaine charnel. Les expériences de l'esprit et l'assouvissement des désirs mentaux inspirent des besoins plus profonds et plus sinistres. Slaanesh suscite de nouveaux appétits en engourdissant les sens, poussant ses esclaves à chercher de nouvelles expériences plus étranges pour obtenir les mêmes frissons que ceux qu'ils ressentaient au début. Quand les plaisirs liés aux entreprises artistiques commencent à s'estomper, ses sujets se tournent vers le physique pour ressentir la même excitation, les mêmes sensations qu'auparavant. En un sens, la voie du corrupteur est une pente savonneuse. Plus on sonde les miroitants plaisirs qu'accorde le dieu, plus on a besoin d'atteindre de nouveaux sommets de passion.

Ceux qui servent longtemps le Serpent perdent toute inhibition imposée par la norme sociale. Ce qui leur était autrefois agréable devient banal, et ces disciples doivent chercher de nouvelles façons plus étranges et dépravées d'assouvir leurs appétits. Bientôt, même les expériences de la chair les plus débauchées perdent de leur attrait, et les adorateurs de Slaanesh doivent rechercher des sensations de douce agonie pour ressentir la moindre excitation. La décadence donne naissance à la perversion et la perversion devient abomination, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un besoin effréné et lancinant de ressentir quelque chose… quoi que ce soit.

Slaanesh a l'apparence d'un humanoïde hermaphrodite : mâle du côté gauche et femelle du côté droit. Contrairement aux autres dieux du Chaos, il est doté d'une beauté diabolique. Stupéfiant et magnifique par certains côtés, il est extrêmement troublant et contre nature par d'autres. Sa chevelure flotte comme des vagues d'or pur, percée de deux cornes noires qui lui poussent au front. Il est vêtu d'une étincelante chemise de mailles bordée de velours et de joyaux à la beauté obscène. Dans sa main droite, il porte un sceptre de jade magique qu'il affirme être son plus cher trésor. Son domaine situé dans le néant du Chaos est vaste et luxueux, et adorateurs et démons s'y livrent sans inhibition à des orgies et à des festins où la nourriture immonde a pourtant un goût exquis. Les sbires de Slaanesh sont toujours sensuels et exercent une étrange séduction malgré leurs mutations et mutilations répugnantes.

Symboles

Le symbole de Slaanesh mêle les symboles de l'homme et de la femme. Ses autres symboles comprennent des bustes hermaphrodites, des visages bestiaux, des pinces de crabe et le serpent lové. La plupart de ses disciples évitent de porter ces symboles en public, mais la plupart s'habillent de manière sensuelle ou portent des bijoux aux motifs érotiques en signe de leur allégeance. En fait, ses adorateurs sont souvent habillés à la dernière mode, bien que leurs vêtements soient ajustés pour dévoiler encore plus leur corps ou pour en souligner les formes afin de repousser les limites de la bienséance. Lors des rituels privés, les adorateurs portent des robes exposant leur sein droit, quel que soit leur sexe.

Les couleurs sacrées de Slaanesh sont des tons pastel ou électriques, en particulier l'azur, le rouge rubis et le vert émeraude, souvent assortis de manière tape-à-l'œil et contrastée. Les animaux sacrés de Slaanesh comprennent oiseaux, crabes, serpents et salamandres. Ses adorateurs sont particulièrement attirés par les animaux qui semblent beaux et parfaits en tout point mais sont affligés de quelque défaut ou mutation hideuse. Son chiffre sacré est le six et la plupart de ses rites le mettent en œuvre, lui ou un de ses multiples, d'une façon ou d'une autre. Par exemple, le cercle d'adorateur idéal comprend six membres.

Nature

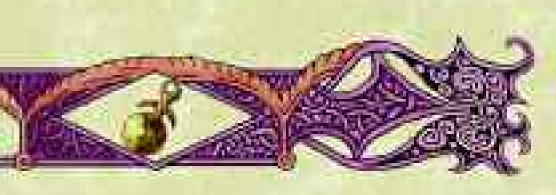
De tous les dieux du Chaos, Slaanesh est celui qui est le plus communément accepté dans le Vieux Monde, car bien des individus s'adonnent aux plaisirs de la chair sans invoquer son nom, mais en attirant sans aucun doute son attention. Slaanesh accepte des individus de toutes les couches de la société, bien que la plupart de ses adorateurs viennent des classes aisées dont les membres sont habitués à vivre dans l'excès. Les artistes, les poètes et les musiciens sont également attirés par Slaanesh, car la quête de l'extrême qu'il prône leur donne l'inspiration. Contrairement aux autres adorateurs des dieux du Chaos, les cultes individuels d'adorateurs de Slaanesh ont une attitude positive les uns envers les autres, ce qui fait bénéficier ses disciples d'un vaste réseau qui leur permet d'expérimenter toutes les tentations. Tous les adorateurs sont acceptés dans ses temples, quelle que soit leur race ou leur nation d'origine, et tout disciple qui arrive dans une nouvelle ville est susceptible de trouver une ou deux communautés prêtes à l'accueillir.

Slaanesh est le dieu du Chaos le plus présent dans les cités du Vieux Monde. Les nobles de Tilée, d'Estalie et de Bretonnie sont particulièrement attirés par son culte de plaisirs ininterrompus, et les fêlures de la corruption se répandent donc dans la classe dirigeante. Dans ces régions, les adorateurs se font passer durant le jour pour des adorateurs dévoués de Sigmar, d'Ulric, de la Dame ou de Myrmidia, tout en dressant en secret des autels portatifs et en accomplissant des rites débauchés voués à Slaanesh à la nuit tombée. Maints nobles extrêmement respectés, seigneurs marchands et prêtres sont en secret des adorateurs de Slaanesh.

Commandements

Slaanesh impose peu de choses à ses adorateurs si ce n'est de se vouer sans partage à la quête du plaisir et de l'hédonisme. Plus un disciple adore Slaanesh longtemps, plus il devient blasé et plus ses perversions doivent être répugnantes et choquantes pour stimuler ses sens émoussés. Voici quelques-uns des commandements de Slaanesh.

- La quête des sensations est une fin en soi. Voir au-delà de ce qui est sûr et banal pour connaître les véritables plaisirs et douleurs inhérents à Slaanesh.
- Glorifier Slaanesh en éveillant le désir chez tout un chacun. Ne faire aucune distinction de classe ni de statut. Il y a un enfant de Slaanesh qui sommeille en chacun.
- Toute forme de plaisir honore Slaanesh. Qu'il soit intellectuel ou charnel, si un acte procure des sensations, il faut l'accomplir.



Tzeentch



Le Maître du Changement, le Maître du Hasard, le Grand Conspirateur, l'Architecte du Destin

Tzeentch est le Maître de la Magie, Celui Qui Murmure les Mots de Pouvoir et le Maître du Changement. Royal et horrible à la fois, il tire les ficelles de la magie et du destin depuis son royaume, scrutant l'écheveau du futur et du passé pour manipuler le monde à sa guise. C'est le plus généreux des dieux du Chaos, accordant des faveurs à tous ceux qui en demandent, mais le prix de ses présents est le pire qui soit. Il est le maître du mensonge et du subterfuge, des pouvoirs secrets qui agissent en coulisse, des sinistres pactes et des marchés de dupe. Tzeentch est la plus grande source de magie du Chaos, et nombre de ses serviteurs sont des magisters noirs ou des individus qui jouent avec les forces occultes. Même ceux qui se détournent de lui le reconnaissent comme une source primordiale de magie.

Tzeentch est représenté sous une forme énorme et grossièrement humanoïde pourvue de membres dégingandés. Il n'a pas de tête et son visage est placé directement sur son torse. Deux « cornes » flexibles, constamment agitées et terminées par des visages, ornent ses épaules. Quand Tzeentch parle, les deux visages expriment simultanément leur désaccord et leur approbation, et celui qui l'écoute en est troublé et parfois au bord de la folie. Toutefois, en tant qu'incarnation du changement, Tzeentch peut adopter la forme de son choix, et ceux qui ont des visions de lui ont du mal à décrire en détail ce qu'ils ont vu. Son domaine au sein des Royaumes du Chaos est fluide et en perpétuelle mutation, et le temps et l'espace semblent s'y étirer et couler comme de la cire chaude.

Les véritables desseins de Tzeentch sont impénétrables. S'il cherche à dominer le monde, ses méthodes sont pour le moins indirectes, et il semble qu'il préfère utiliser autrui en tant que pion pour mener ses plans à bien. Tzeentch aime corrompre des mortels en leur attribuant des pouvoirs trop puissants pour eux, en particulier les magisters, les prêtres et autres utilisateurs de magie. Aux mortels qui n'ont pas le don de la magie, Tzeentch promet des connaissances secrètes et des moyens d'abattre leurs rivaux.

À l'exception notable de Nurgle, Tzeentch voit les autres dieux du Chaos comme des forces du changement, et par conséquent, il se satisfait de les laisser exister sans vraiment leur nuire. À ses yeux, Nurgle est une force de stagnation opposée aux buts du Seigneur du Changement. Par conséquent, les adorateurs de Tzeentch sont souvent aux prises avec ceux de Nurgle.

Symboles

Le symbole de Tzeentch est une sphère encadrée par un sceau étrange et sinueux, bien que ses adorateurs se servent parfois de l'œil qui voit tout, un symbole approprié pour l'Architecte du Destin. Les magiciens reconnaissent sa puissance magique et redoutent son pouvoir sinistre. Ceux qui regardent ce symbole trop longtemps jurent qu'il se convulse et palpite sous leurs yeux, un spectacle qui risque à long terme de susciter la folie.

Les couleurs de Tzeentch sont vives et criardes, avec un accent particulier sur le jaune éclatant, le bleu scintillant et l'or. Ses adorateurs revêtent des vêtements et armures complexes et baroques, recouverts de son symbole et d'autres runes occultes. Contrairement à la plupart des autres êtres du Chaos, les disciples de Tzeentch sont souvent étonnamment propres et luisent d'un éclat impie quand la lumière impromptue du soleil vient rebondir sur le métal poli et les couleurs vives de leurs vêtements et de leurs armures.

Les oiseaux de toutes sortes, et en particulier les vautours et les condors, sont sacrés pour Tzeentch. Certaines des mutations qu'il aime particulièrement infliger à ses adorateurs consistent à transformer leur tête en celle d'un aigle difforme, à leur conférer des ailes multicolores, ou à changer leurs mains et leurs pieds en serres recourbées.

Nature

Tzeentch est universellement reconnu comme l'Effroyable Dieu de la Magie. Il est associé à tous les magiciens, et aussi à ceux qui recherchent le pouvoir pour assouvir leurs desseins personnels. Tzeentch se moque bien de qui l'invoque, tant que cette personne est prête à passer un pacte faustien qui lui permettra de gagner pouvoir et connaissances magiques en échange de sa volonté et de son âme.

Commandements

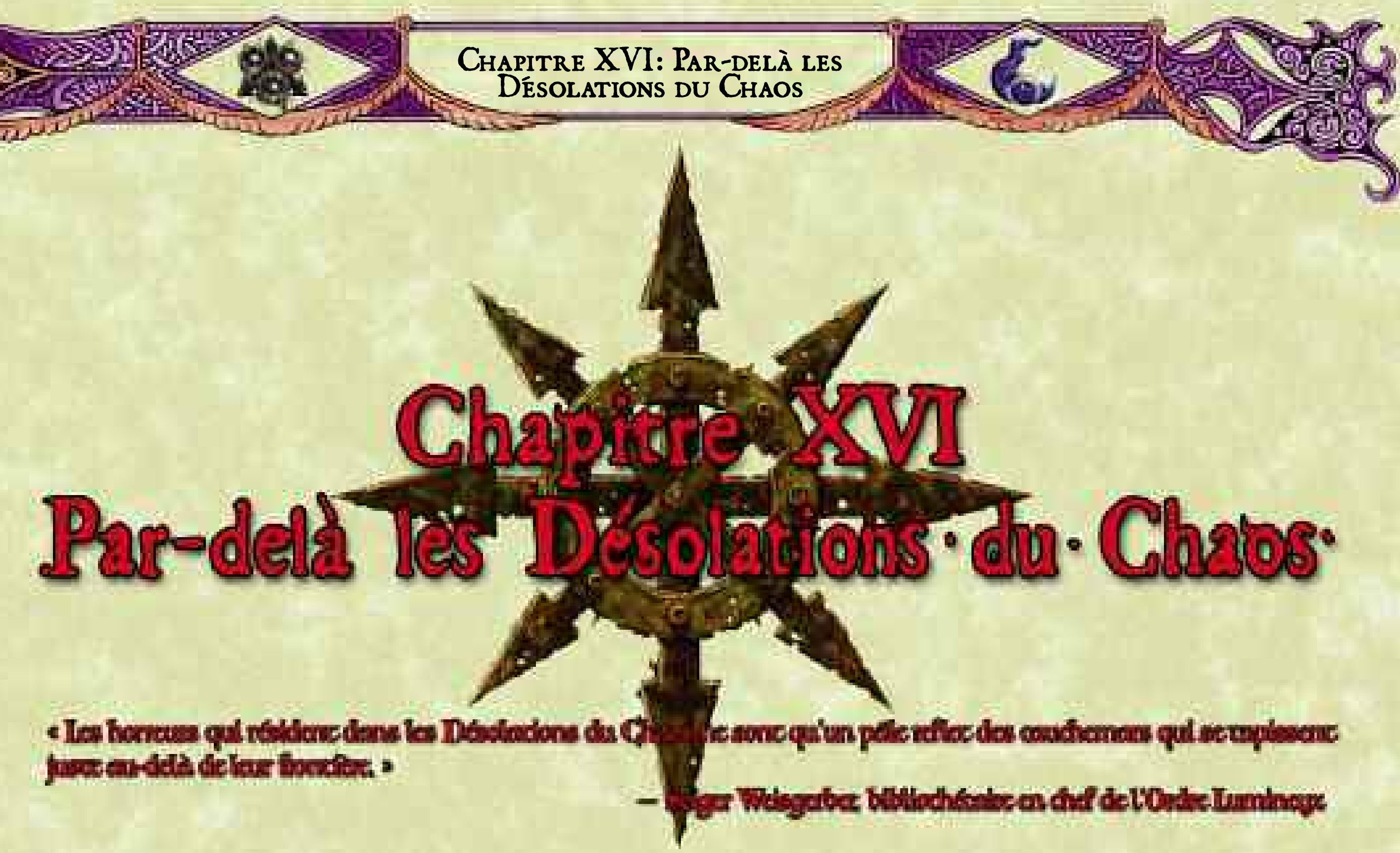
Toujours changeants, imprévisibles à l'extrême, les préceptes de Tzeentch sont difficiles à appréhender. Malgré tout, il y a certaines choses que Tzeentch exige toujours de ses adorateurs.

- Le changement est la seule constante en ce monde. Celui qui y résiste encourt le courroux de Tzeentch.
- La magie est la plus grande force du changement et il faut en étudier les techniques dès que possible.
- Apporter le Chaos à un pays et à ses habitants, c'est invoquer le changement. Ébranlez les fondations de la loi et de l'ordre dès que l'occasion s'en présente.
- Rejetez les coutumes du passé et adoptez-en de nouvelles en permanence.

Au-delà des querelles

Par définition, le Chaos n'obéit à nul autre qu'à lui-même. Les dieux du Chaos et leurs adorateurs sont belliqueux et divisés à l'extrême, et ils se considèrent les uns les autres avec suspicion et dégoût. Les hordes de guerriers du Chaos ne se rassemblent pas par camaraderie, mais en raison d'un désir mutuel de tuer, d'incendier et de massacrer au nom de leurs dieux. Un adorateur est tout aussi susceptible d'être tué pour être offert en sacrifice à son propre dieu que de mourir au combat contre les forces du Vieux Monde ou contre son adversaire.

Certains érudits déments pensent que les quatre pouvoirs sont simplement des facettes de quelque dieu plus grand et unique appelé la Bête Monstrueuse. De temps à autre, cette entité laisse de côté ses luttes intestines pour permettre aux armées fragmentées de se rassembler sous une bannière unique, et notamment lors des Incursions du Chaos. Ces épisodes font trembler le Vieux Monde de peur et de dégoût. Les disciples du Chaos se rassemblent d'ordinaire sous la bannière d'un chef particulièrement puissant et charismatique. Poussées par leurs rêves de destruction, de butin ou de gloire au combat, les troupes des diverses factions du Chaos mettent de côté leurs différends un court instant, le temps de combattre côte à côte. Les gens du Vieux Monde savent que ce n'est qu'une question de temps avant qu'un autre chef ne pousse les hordes du Chaos à se rassembler de nouveau. La question de l'existence de la Bête Monstrueuse suscite maints débats, mais les effets de la Tempête du Chaos d'Archaon sont assurément indéniables.



Plus on progresse vers le nord des Désolations du Chaos, plus les principes qui régissent la réalité, le bon sens et la santé mentale se déforment et s'effondrent, jusqu'à perdre toute signification. La frontière qui sépare le monde réel des Royaumes du Chaos devient floue, indistincte. Les rares individus qui ont réussi à entrer dans le domaine situé au-delà des Désolations et à en revenir comparent ce phénomène à l'incohérence qui domine les cauchemars, sans le soulagement de pouvoir se réveiller.

Dans ce brouillard d'incertitude, les dieux du Chaos règnent sans partage, assis sur leurs effroyables trônes. Chacun revendique les Royaumes comme son domaine propre, mais s'il existe des démarcations entre les territoires de Slaanesh, de Khorne, de Nurgle et de Tzeentch, celles-ci ne sont pas discernables. La terre et le ciel sont mutables à l'extrême et semblent se convulser, se tordre et se métamorphoser d'instant en instant. Ici cohabitent toutes sortes de démons, d'enfants du Chaos et de mutants, sous une ahurissante diversité de formes.

En route vers l'Œil du Chaos

Bien qu'il soit impossible de définir le point précis à partir duquel les Désolations fusionnent avec les Royaumes du Chaos, il n'en reste pas moins vrai que plus un individu se rapproche de ce Vide, plus les effets de l'environnement se révèlent nuisibles pour sa santé mentale et physique. La fragilité naturelle des mortels ne leur permet pas de résister à la puissance des énergies de transmutation qui entrent en jeu lorsque l'on s'aventure dans ce territoire. Les créatures du Chaos puisent de grandes forces dans leur proximité avec cette obscurité parcourue d'éclairs, mais il leur arrive également d'être déchiquetées ou métamorphosées par les énergies cyclopéennes qu'elle génère au point d'en devenir méconnaissables. Certains de ces êtres ne peuvent se passer de l'énergie émise par l'Œil du Chaos, tandis que d'autres ne peuvent la supporter et la fuient en s'exilant aussi loin que possible dans le Vieux Monde où ils répandent la mort et la destruction.

Le domaine qui s'étend après la frontière des Désolations est connu sous de nombreuses appellations : l'Œil du Chaos, la Porte du Warp et les Royaumes du Chaos. Son apparence varie sans arrêt et semble différente pour tous ceux qui l'approchent. Il peut tour à tour apparaître sous la forme d'une porte gigantesque, d'un maelström tourbillonnant d'énergie noire ou d'un œil unique, plein de haine, de plus de trois cents mètres de haut. Les Royaumes du Chaos changent d'aspect aux yeux de chacune des personnes qui ont la malchance de les voir. Il va sans dire que les rapports de témoins oculaires sont plutôt rares, car les infortunés qui s'y perdent ont une tendance marquée à disparaître à tout jamais.

Table 16-1 : Fluctuations du Chaos

1d10	Distance
1	+120 km entre les Paliers de Corruption
2	+80 km entre les Paliers de Corruption
3	+40 km entre les Paliers de Corruption
4–7	Aucun changement
8	–40 km entre les Paliers de Corruption
9	–80 km entre les Paliers de Corruption
10	–120 km entre les Paliers de Corruption

1d10	Durée
1–2	1d10 heures
3–6	1d10 jours
7–8	1d10 semaines
9–10	1d10 mois

Corruption dans les Désolations du Chaos

Le simple fait de se trouver dans les territoires les plus nordiques des Désolations soumet un individu à la force brute de la magie pure, ce qui a pour conséquence, en plus de lui faire complètement perdre la raison, de lui infliger d'horribles mutations physiques qui peuvent aller jusqu'à le métamorphoser en une chose totalement inhumaine. Seuls les plus résistants et ceux qui sont dotés d'une volonté de fer sont capables d'y survivre et de revenir indemnes d'un voyage dans ces régions.

C'est au MJ de décider à quelle distance un PJ doit se trouver du nord et de l'Œil du Chaos pour courir le risque de subir des mutations. Les différentes zones d'influence qui les séparent des Royaumes se dilatent et se contractent comme des choses vivantes.

À certaines périodes, lorsque les forces du Chaos faiblissent, il est possible de parvenir à quelques centaines de kilomètres du pôle sans s'exposer à la moindre métamorphose. En revanche, lorsque sa puissance croît de nouveau, toute la région des Désolations devient encore plus dangereuse qu'elle ne l'est habituellement.

La zone tampon entre les Désolations et l'Œil du Chaos est fluctuante et mal définie, mais on estime que la corruption environnementale augmente par tranches de 480 kilomètres environ, à mesure que l'on se rapproche du pôle. Pour plus d'informations sur ces Paliers de Corruption, voyez l'encart **Exposition aux éléments corrompus** du **Chapitre II: Les égarés et les damnés**. La ligne de démarcation se situe à peu près au milieu du territoire du Kislev et la valeur du Palier de Corruption y est Négligeable. En général, cette valeur augmente tous les 480 kilomètres, mais cela varie en fonction de l'intensité de l'activité des Royaumes du Chaos à la période considérée. Pour déterminer cette variation et sa durée, consultez la **Table 16–1: fluctuations du Chaos**. Une fois la durée écoulée, l'activité de la zone décroît d'un degré vers la valeur «aucun changement» et un nouveau jet de dé permet de déterminer la durée de la période suivante.

SITES LÉGENDAIRES

Personne ne sait réellement ce qui se trouve au-delà des Désolations du Chaos. D'innombrables légendes évoquent des cités perdues, des monolithes blasphématoires ou des forteresses gigantesques, tous créés par les infâmes dieux du Chaos ou par leurs adorateurs. Vous trouverez ci-dessous la description de quelques-uns de ces sites fameux. Tous ces lieux sont imprégnés de l'atmosphère la plus maléfique qui soit et ceux qui y parviennent, que ce soit par accident ou par choix, risquent de perdre la raison pour l'éternité… s'ils survivent. La plupart ont été bâtis sans intention précise, ce qui signifie que, dans la plupart des cas, le MJ peut les utiliser à sa guise. On connaît de rares descriptions de l'intérieur de ces immenses cités oubliées, de ces forteresses ou de ces monuments, mais celles-ci sont toujours incomplètes et très peu détaillées; ces endroits peuvent donc contenir à peu près tout ce que vous désirez. Du fait de la nature insaisissable et fluctuante du Chaos, particulièrement dans les régions les plus lointaines des Désolations, ces sites éternels subissent des métamorphoses quasiment continuelles. Certains de ces endroits sont peuplés de démons, d'hommes-bêtes et de mutants tandis que d'autres sont étrangement dépourvus de vie.

Ces sites ne semblent pas occuper de position fixe sur les territoires des Désolations du Chaos et on peut les trouver quasiment n'importe où à l'intérieur de leurs frontières. Les érudits affirment qu'approcher ces sites légendaires revient à entrer dans une sorte de transe onirique dont les signes avant-coureurs sont l'apparition de brumes, de nuages et d'obscurité. En vérité, de nombreuses personnes ont «voyagé» jusqu'à ces endroits durant leur sommeil ou au cours d'une profonde méditation, mais personne ne sait pourquoi et comment cela se produit. Il semblerait que les Désolations possèdent la capacité de réaliser les rêves ou les cauchemars d'une personne, ainsi la meilleure façon de trouver l'un de ces sites est peut-être de le rechercher activement, en y appliquant toute sa volonté. Néanmoins, même avec une volonté de fer et un désir forcené, il n'existe aucune garantie que ces monuments impies voudront bien se dévoiler aux yeux de celui qui les recherche.

La forteresse des Marches

C'est l'une des demeures de Slaanesh, élevée à la gloire de ses vices hédonistes et de ses caprices luxurieux. La forteresse en elle-même présente un aspect tout à fait déplaisant; elle s'élève très haut dans le ciel et les toitures pointues de ses tours percent les nuages et les bancs de fumée qui l'environnent. Ses murailles sont faites de pierres noircies, striées de veines palpitantes et colorées d'où suinte un fluide malsain. Les moellons sont liés entre eux par un mortier fait des os broyés et du sang de débauchés morts de leurs excès et d'ennemis tombés au combat contre les suivants de Slaanesh. La forteresse se dresse orgueilleusement, dégageant une impression de triomphe plein de morgue, de défi et d'arrogance, comme si elle se gaussait des zélateurs de Khorne aux mains ensanglantées. Ses murs noircis ont résisté à d'innombrables assauts.

La région des marches qui entoure la forteresse est plantée d'une sombre forêt d'arbres impies, d'une indescriptible perversion. Leurs branches mortes sont festonnées de crânes et d'ossements moisis et à leur pied, leurs racines noueuses transpercent les vestiges d'innombrables cadavres. Aux alentours immédiats de la forteresse, on peut voir les décombres d'un champ de bataille datant d'un lointain passé. La plaine imbibée de sang est jonchée de cadavres, d'armures rouillées et d'armes brisées, parmi lesquelles on peut voir palpiter les lambeaux des étendards des armées de Khorne et de Slaanesh. Certains corps remuent faiblement, gémissant encore de la douleur de leurs terribles blessures, et leurs visages pourrissants grimacent devant l'ironie de leur destin. Le seul autre son audible est celui des spectres et des revenants qui errent sur ce champ de bataille oublié, hurlant, pleurant et riant hystériquement à la pensée de leur sort lamentable.

Dans l'ombre de la monstrueuse forteresse, un imposant moulin solitaire accomplit une macabre besogne. Ses ailes tournent sans arrêt, malgré le fait qu'aucun vent ne souffle sur les marches. Une petite armée de démons slaaneshites s'affaire frénétiquement à en faire fonctionner la machinerie. Dans l'énorme mécanisme du moulin, ils jettent des cadavres de mortels morts au combat, mais aussi de démons ayant eu le malheur de déplaire au maître; ces restes sont réduits en un mortier sanguinolent sous la titanesque meule de pierre. On s'en sert pour renforcer les remparts et les courtines de la forteresse, car celui-ci les imprègne de la puissance de la mortalité et du pouvoir du désespoir. Un incessant défilé de démonettes emporte ce mortier dans des chariots, remontant la pente d'une route en lacets sous les coups de fouet et les injures des puissants gardiens des secrets.

À l'intérieur de la forteresse, les sycophantes préférés de Slaanesh s'ébattent au cours de réjouissances innommables. Quiconque ayant l'infortune de se retrouver entre ses murs doit savoir que l'étiquette de la forteresse est une parodie grossière des manières de cour des nobles maisons des mortels. On y rompt le pain, on y lève sa coupe pleine à déborder en l'honneur du Seigneur des Plaisirs et l'on s'enivre de sang en jouant une comédie de savoir-vivre et de bienséance courtoise. La forteresse résonne jour et nuit d'un charivari de cris (de douleur comme de plaisir): les clameurs des amants et des mourants, mêlées aux échos du ricanement de démons et de vils mortels. Les pièces sont meublées de façon exquise. On y trouve les plus belles œuvres d'art, des coussins de la soie la plus fine et des tables décorées et surchargées de toutes sortes de friandises et de boissons.

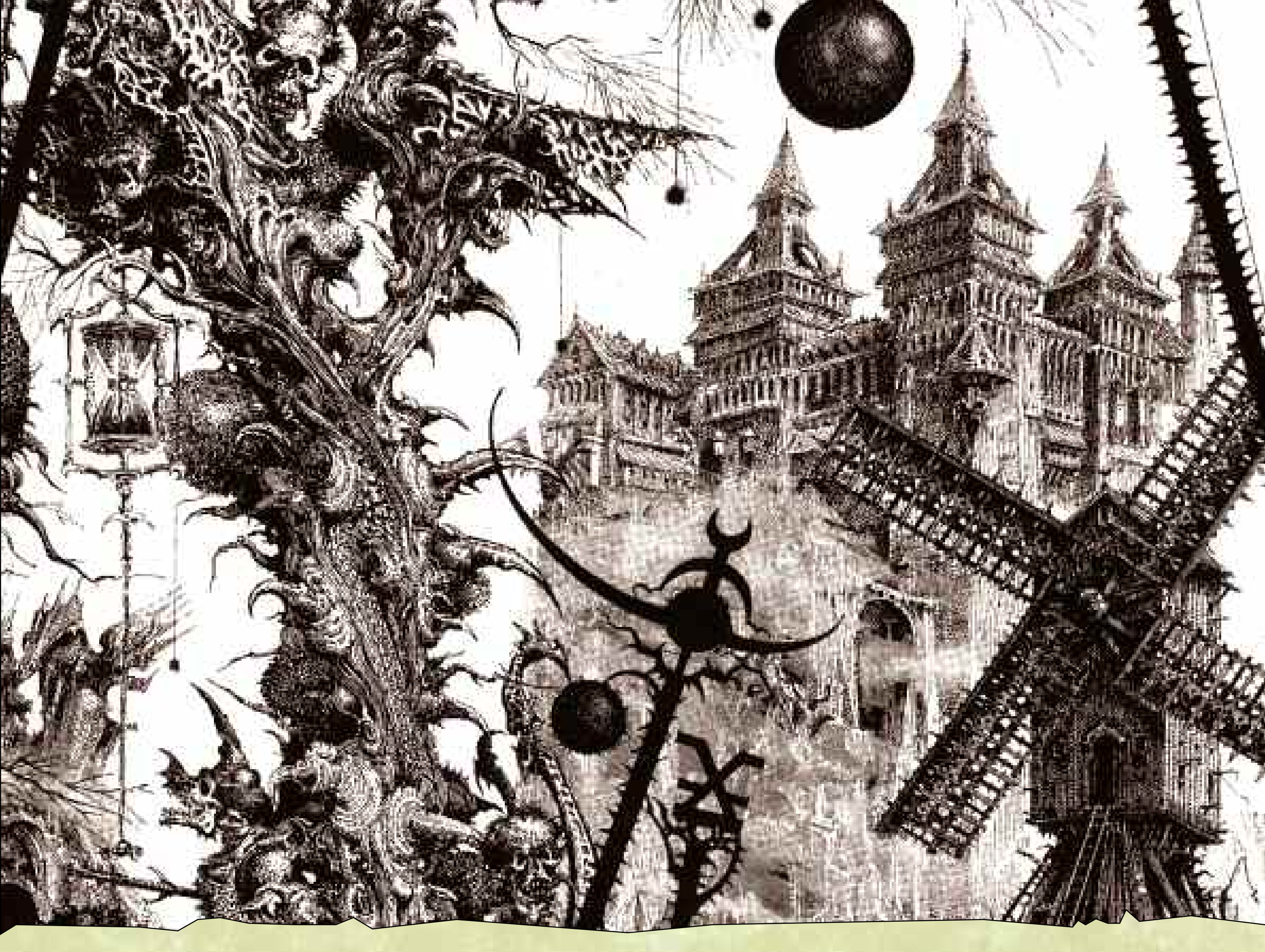
Toutefois, ces splendeurs sont marquées de tous les signes de la dépravation. À y regarder d'un peu plus près, les œuvres d'art sont blasphématoires, viles et semblent se mouvoir spontanément. La nourriture présente un aspect de corruption malsaine et de putréfaction. Les divans qui paraissent si somptueux et moelleux sont tarabiscotés et inconfortables. Le sol est jonché des corps des débauchés ayant atteint la limite de leur résistance en matière de douleur et de plaisir et d'autres encore sont suspendus aux murs, retenus par des menottes; certains d'entre eux se font dévorer par les survivants ou les démons qui arpentent les couloirs du château. Les résidents de la forteresse des Marches essaient de suborner les intrus en leur proposant toutes sortes de délices: nourritures, boissons, chants et danses, ainsi que des étreintes qui défient l'imagination. Ceux qui succombent à ces sollicitations sombrent alors dans un abîme de décadence et de corruption.

La vile dépravation

Le fait de séjourner trop longtemps à la forteresse des Marches anéantit toutes les inhibitions d'un individu et exacerbe ses appétits de luxure qui deviennent dévorants. Les nouveaux venus deviennent esclaves de leurs plus bas instincts et ne désirent plus que satisfaire leur concupiscence, leur gloutonnerie et une frénésie de débauche qui s'élève à des niveaux qu'il est impossible d'apaiser. Leurs ardeurs se calment un peu à la suite d'une orgie ou d'un festin, mais pas pour longtemps et elles ne tardent pas à se raviver. Les tentations de Slaanesh sont trop fortes pour qu'il soit possible d'y résister.

Si l'un des PJ mange ou boit quelque chose à l'intérieur de la forteresse des Marches ou, pire encore, se laisse entraîner à des débordements en compagnie d'un ou plusieurs de ses innombrables serviteurs,





il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 3 points de Folie. En plus de cela, il est affligé d'une maladie mentale connue sous le nom de vile dépravation. La victime est submergée de désirs impossibles à satisfaire pour les choses de la chair, la nourriture et la boisson. Dès que l'occasion se présente d'assouvir sa voracité, le sujet doit effectuer un test de Force Mentale pour essayer de résister à la tentation de se gorger de tout ce qui lui est accessible. En cas d'échec, il ne peut rien faire d'autre que manger ou boire, allant jusqu'à supplier ou menacer ceux qui l'entourent pour leur soutirer leurs portions. Devant un festin absolument pantagruélique (au moins le double des portions habituelles), il effectue ce test avec un malus de –30%.

En plus de cela, le malade est obsédé de désirs charnels d'une dépravation inouïe qui polluent ses pensées jour et nuit. En conséquence, toutes ses interactions avec d'autres personnes sont soumises à un malus permanent de –20% en Sociabilité à cause de ses expressions lubriques et de son comportement lascif.

Ceux qui souffrent de ce désordre mental finissent très souvent en prison du fait de leurs transgressions. Ils peuvent également faire l'objet de chasses à l'homme menées par des époux furieux ou d'autres membres des familles de leurs victimes. Ceux qui sont internés sont presque toujours placés en isolement, de manière à les empêcher de donner libre cours à leurs perversions.

Idée d'aventure : Le bosquet des tentations

Certaines zones de la Grande Forêt sont mystiquement reliées à la forteresse des Marches. Près du minuscule village de Sydow, un antique bosquet d'arbres aux troncs noircis fonctionne comme une sorte de portail débouchant sous les immondes frondaisons du bois qui entoure la forteresse. En arpentant la forêt, des chasseurs y ont abouti sans l'avoir voulu et ont été pervertis par les scènes horribles

LE MORTIER D'OS

Ce mortier aux incroyables pouvoirs est fabriqué par les démons de la forteresse des Marches. Il suffit d'en intégrer une très petite quantité dans la structure d'un bâtiment en construction pour le rendre pratiquement invulnérable à tous les assauts physiques ainsi qu'aux dégradations des années ou du climat. Il pourra alors perdurer pendant d'innombrables siècles. Hélas, le bâtiment prend alors un aspect malsain : les pierres virent au noir et laissent suinter une sorte de glaire répugnante, les lumières ne semblent jamais y fournir suffisamment de clarté et l'on entend d'étranges chuchotements courir derrière ses murs. La plupart des gens normaux fuient ce genre d'endroits ; en revanche les mutants, les cultistes du Chaos et autres créatures du mal les trouvent tout à fait à leur goût. En outre, un bâtiment construit à l'aide de ce mortier devient tout à fait propice à la Magie noire. À l'intérieur d'un tel édifice, tous les sorts liés aux Sombres savoirs sont traités comme si le lanceur de sorts avait réussi un test de Focalisation. Si celui-ci effectue un test de Focalisation s'ajoutant à ce bonus, les effets sont doublés en cas de réussite. Néanmoins, le lanceur de sorts doit également lancer 1d10 supplémentaire au jet d'incantation : ce dé ne s'ajoute pas aux effets du sort, mais sert à déterminer les doubles ou les triples pour ce qui est des échecs automatiques et de la Malédiction de Tzeentch.

auxquelles ils ont assisté. Une fois de retour, ces chasseurs, ayant tout à fait perdu la raison et succombé à la vile dépravation, ont commencé à s'attaquer aux habitants du village. Si quelqu'un coupait les arbres du bosquet, le lien avec la forteresse des Marches serait-il rompu?

La Cité Incontournable

Faite de la substance même de la folie la plus noire et imaginée par des architectes déments, la Cité Incontournable se trouve au carrefour de plusieurs routes sinueuses, oubliées et peu fréquentées, qui sillonnent les Désolations du Chaos, scintillantes comme des miroirs aux alouettes destinés à attirer les individus trop confiants. Souvent, les voyageurs, ravis de trouver une route au beau milieu du néant des steppes, ont tendance à la suivre sans se soucier de l'endroit où elle conduit. Mais ces routes maudites mènent toutes à la Cité Incontournable. Le plus exaspérant, c'est qu'une fois que l'on commence à suivre l'une de ces routes, elle vous amène toujours à cette destination, quelles que soient les circonvolutions de son parcours, et cela même si vous rebroussez chemin et tentez de vous en aller. Le voyageur malchanceux finit toujours par voir la cité apparaître devant ses yeux. Selon des rumeurs persistantes, certaines de ces routes pénètreraient même très loin dans l'Empire et les contrées voisines, où elles seraient reliées au réseau routier de manière à attirer de pauvres innocents dans le piège. La Cité Incontournable devient la seule destination possible pour ces malheureux.

La cité commence par se profiler à l'horizon, comme une plaie aux lèvres déchiquetées qui s'ouvrirait dans le ciel gris d'ardoise. Elle engendre également des illusions d'optique: un instant elle paraît toute proche, puis l'instant suivant elle semble reculer très loin, ce qui rend impossible toute estimation de distance. Elle dégage une impression de menace qui couve et ses portes ressemblent à une gigantesque gueule béante. À l'intérieur, tout est recouvert d'une couche de poussière noire qui résiste à toutes les tentatives de nettoyage.



La description la plus détaillée que l'on en connaisse se trouve dans le *Liber Malefic*, un grimoire également connu sous le nom de *Livre des Prédictions du Chaos*, qui fut écrit par l'érudit Marius Hollseher. Celui-ci, qui nie avoir jamais voyagé physiquement jusqu'à la Cité Incontournable, affirme l'avoir visitée en rêve et dans ses visions. Il prétend y avoir vu plusieurs doubles de lui-même, errant dans la cité, l'air sombre et perdus dans leurs pensées. Hollseher ne propose aucune explication sur ce phénomène. Peut-être s'agissait-il d'illusions, de visions dans lesquelles il se voyait lui-même, dans le passé ou le futur, ou encore d'habiles métamorphes, des créatures engendrées par le Chaos pour l'induire en tentation ou le démoraliser. Il raconte qu'il a réussi à échapper à la séquestration éternelle entre les murailles de la cité en se détournant et en s'enfonçant dans une brume mystérieuse qui s'est formée alors qu'il plongeait dans une profonde dépression. Personne d'autre n'a jamais parlé de cette brume, même si Hollseher est catégorique dans ses affirmations et prétend qu'il s'agit là du seul moyen d'échapper à une mort certaine.

En réalité, les rues et les galeries de la Cité Incontournable semblent désertes, mais elles abritent un grand nombre de créatures. Les âmes des damnés ou de ceux qui se sont un jour perdus après y être entrés déambulent dans une solitude éternelle, cherchant désespérément un moyen de s'échapper. Des êtres désincarnés implorent les visiteurs de les guider, tandis que d'autres prétendent connaître le chemin de la sortie, mais ils ne font que désorienter ceux qui leur font confiance et les perdre dans les méandres des ruelles, en les éloignant un peu plus de toutes les issues possibles. Des démons et des mutants rôdent également dans les rues, gloussant de rire aux malheurs des égarés. Ils attaquent rarement, mais ils narguent leurs victimes et les tourmentent à distance. L'une des plus étonnantes particularités de ce lieu est que l'on peut y voir se côtoyer des démons qui servent les quatre dieux du Chaos. Cependant, il est impossible de savoir si cela signifie que la cité est un terrain neutre pour eux ou s'ils ont été pris au piège, eux aussi.

La Cité Incontournable est le symbole de tout ce qui est perdu et des épreuves qui accablent ceux qui se trouvent pris dans des situations inextricables, sans possibilité d'en sortir. Les illusions et les labyrinthes y ramènent sans arrêt les voyageurs au même point, quel que soit le chemin qu'ils choisissent d'emprunter. Certains érudits voient la Cité Incontournable comme une métaphore vivante de la spirale descendante dans laquelle sont attirés tous ceux qui se laissent séduire par le Chaos, car une fois engagé sur ce chemin, personne ne peut espérer en revenir.

L'âme perdue

Tout comme la route sinueuse et obsédante qui mène à la Cité Incontournable, le labyrinthe déconcertant des rues qui se cachent derrière ses remparts a tendance à troubler l'esprit de ses visiteurs jusqu'à ce qu'ils ne soient plus capables de se souvenir de l'endroit où ils sont, ni de celui où ils désirent aller. Si un PJ doit être frappé d'un trouble mental alors qu'il recherche la Cité Incontournable ou qu'il l'explore, il est affligé de la psychose de l'âme perdue. Il lui devient extrêmement difficile de se rendre d'un point à un autre sans être totalement désorienté. Il se perd même dans son propre domicile, dont les chambres et les couloirs prennent à ses yeux l'aspect d'un véritable dédale. Sans personne pour le guider, le PJ se contente de tourner en rond, à la recherche du bon chemin. Même si on l'aide, il est convaincu d'aller dans la mauvaise direction.

Chaque jour, le PJ doit réussir un test de Force Mentale pour parvenir à se repérer. En cas d'échec, il tombe dans une stupeur confuse et devient quasiment incapable de se rendre à un endroit précis, même s'il le désire. À moins d'être guidé, il lui faut quatre fois plus de temps que la normale pour se rendre d'un point à un autre et il subit un malus de –10% aux tests d'Intelligence et de Sociabilité à cause de sa confusion mentale. S'il réussit, il parvient à retrouver une partie de ses facultés et à se ressaisir un peu, mais il lui faut tout de même deux fois plus longtemps que d'habitude pour se rendre d'un point A à un point B sans aucune aide.

Idée d'aventure : Le jumeau maléfique

En voyageant sur une route déserte, l'un des PJ aperçoit une personne qui marche loin devant lui. Même à cette distance, il paraît évident

que cette personne est… le PJ lui-même ! Cependant, quelle que soit la vitesse de déplacement du PJ ou la méthode par laquelle il tente de rattraper l'individu, son double parvient toujours à conserver son avance en marchant un tout petit peu plus vite que lui, de manière à éviter toute capture ou question. La silhouette ne reproduit pas la gestuelle du PJ de manière absolument parfaite, ce qui tendrait à laisser penser qu'il s'agit d'un être vivant autonome ou, tout au moins, qu'il ne s'agit pas d'un simple reflet, quelle qu'en puisse être la nature. Si le PJ continue sa poursuite, il finit par atteindre la Cité Incontournable ; quoi qu'il fasse, son double passe alors les portes de la cité d'un air assez découragé.

Le Château Errant

La plupart des sites des Désolations du Chaos paraissent ne pas posséder de localisation réellement fixe, mais le Château Errant est réellement déraciné et mobile. Il s'agit d'un ensemble de bâtiments des plus étranges, maintenu en altitude sur un gigantesque aérolithe de pierre noire. C'est une citadelle puissamment armée, en suspension dans les airs, et qui paraît naviguer sans effort au milieu des nuages. Elle est entourée de remparts très épais, apparemment imprenables et conçus pour soutenir l'assaut de n'importe quelle armée. Elle est hérissée de tours et de castels superbes, démesurés, qui montent hardiment à l'assaut du ciel et qui deviennent de plus en plus grands à mesure que l'on se rapproche du centre de la cité. Dominant le sommet du Château Errant, on aperçoit une forteresse d'une taille phénoménale, devant laquelle n'importe quelle citadelle du Vieux Monde paraîtrait minuscule. Il semble évident qu'une cité de cette taille pourrait abriter des centaines de milliers de gens.

Pourtant, malgré son immensité et sa magnificence, le Château Errant est totalement vide de toute vie. On ne voit aucun soldat sur ses remparts. On n'entend pas le moindre marchand, vendant ses articles à la criée dans les rues. Nul noble ne le gouverne, siégeant dans une salle du trône ornée de dorures. À ce qu'il semble, le Château Errant fut créé par une puissance inconnue, puis abandonné, dérivant sans but pour l'éternité au-dessus des Désolations du Chaos. On ignore s'il eut un jour une population digne de ce nom, mais il n'y a pas le moindre signe d'activité dans les rues, bien qu'elles soient équipées de tout le nécessaire et bordées de boutiques et de maisons. Les bâtiments contiennent bien les marchandises et les meubles que l'on trouve ordinairement dans une cité prospère, mais tout y est soigneusement rangé, aligné, comme si personne ne s'en était jamais servi. Toutes les surfaces sont couvertes d'une fine couche de poussière et l'on peut voir les premiers signes de délabrement sur les murailles et les objets. Les quelques arbres de la cité perdent continuellement leurs feuilles, sans qu'aucun d'eux ne semble arriver à les perdre tout à fait. Des étendards en loques, portant les armoiries de maisons ou personnalités inconnues et oubliées, s'agitent mollement dans le vent qui produit les seuls sons audibles dans les rues désertées et les grandes galeries.

Arriver à se hisser jusqu'au Château Errant n'est pas un mince exploit. Il n'existe aucune route, corde, échelle ou escalier menant à sa grande porte, laquelle se situe à plusieurs centaines de mètres d'altitude. Le seul moyen de l'atteindre est d'y aller par la voie des airs, par des moyens magiques ou grâce à une monture volante. Il est cependant intéressant de noter que, malgré ses fortifications impressionnantes, les portes du Château sont grandes ouvertes. Ainsi, toute personne capable de se hisser jusqu'à cette ville volante peut y parvenir sans être inquiétée.

Au premier abord, le Château Errant pourrait sembler être le paradis des voleurs de tout poil, car tout ce qui s'y trouve est intact et il n'y a pas de gardes pour les empêcher d'agir. Il est vrai que les boutiques et les maisons de la cité regorgent d'objets de valeur : armes, armures, œuvres d'art et bien d'autres choses encore. Le premier venu peut y remplir des sacs entiers de butin sans la moindre difficulté. Malheureusement, tous les objets pris au Château Errant commencent à rouiller, à se corroder ou à se désintégrer dès qu'ils quittent le roc volant. En l'espace de quelques jours, ils deviennent complètement inutilisables et finissent par tomber en poussière. Le plus étrange, c'est que si les voleurs y retournent, ils découvrent que ces mêmes objets sont réapparus, apparemment inchangés, à l'endroit où ils les avaient découverts à l'origine. En revanche, la poussière résultant de la désintégration de ces objets ne disparaît pas et elle est très prisée des magisters pour ses propriétés destructrices. Utilisée comme ingrédient magique lors du lancement d'un sort censé causer des dégâts, quels qu'ils soient, la poussière du Château Errant ajoute un bonus de +3 au jet d'incantation.

Les érudits et les magisters pensent que le Château Errant symbolise simplement les espoirs perdus, les plans auxquels il faut renoncer, la solitude complète et la sottise qui consiste à bâtir de grandioses monuments pour qu'ils traversent les âges. Personne ne sait vraiment laquelle des Puissances de la Déchéance est à l'origine de cette citadelle ni ce à quoi elle est supposée servir. Elle existe, tout simplement, et elle témoigne de l'indifférence des dieux du Chaos et de la nature profondément désespérée de l'existence.

L'angoisse de la solitude

Les PJ qui parviennent à se hisser jusqu'au Château Errant sont rapidement saisis d'un accablant sentiment de solitude et de désespoir. Au cours de la première heure suivant leur arrivée, ils explorent les rues désertes et les bâtiments vides. Chaque PJ doit effectuer un test de Force Mentale. Pour chaque journée supplémentaire entièrement passée au Château, ils doivent réussir un nouveau test, assorti d'un malus cumulatif de –20% par jour.

En cas d'échec, le PJ concerné gagne immédiatement 3 points de Folie et succombe à un trouble mental : l'angoisse de la solitude. Le malade est terrifié à l'idée d'être seul et fait tout son possible pour rester en compagnie de quelqu'un. Il ne veut plus aller nulle part tout seul et insiste même pour que quelqu'un reste près de lui quand il dort. Sous l'influence de cette paranoïa, il subit un malus de –10% en Sociabilité car son insistance désespérée et son côté collant mettent les autres mal à l'aise.

S'il est isolé, même une minute, le malade doit effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, il se met à paniquer et commence à courir en tous sens à la recherche d'un compagnon, n'importe lequel. S'il ne trouve personne, sa Force Mentale est divisée par deux jusqu'à ce qu'il rencontre quelqu'un. S'il reste seul pendant une heure ou plus, il se roule en boule et refuse de se mouvoir ou d'agir. En cas de réussite à son test, le PJ subit tout de même un malus de –10% en Force Mentale et en Sociabilité, ce malus persistant jusqu'à ce qu'il ait passé au moins une heure en présence d'autres personnes.

Idée d'aventure : De l'or contre de la poussière

Un puissant magister confie aux PJ la mission de localiser le Château Errant afin de lui rapporter tous les objets qu'ils pourront dérober dans ses maisons désertes. Le magister sait bien que les PJ lui rappor-

teront uniquement de la poussière ; il compte l'utiliser pour mener ses expériences à bien. En outre, il espère que les PJ succomberont à l'angoisse de la solitude, ce qui lui facilitera la tâche lorsqu'il voudra leur soutirer la précieuse substance.

Le val des Monstres

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une zone de reproduction pour toutes sortes de créatures horribles, de monstres mutants et de démons plus ahurissants les uns que les autres. La terre elle-même est une plaine désolée, ponctuée de tours aux sommets acérés, plantée d'arbres hideux dont les troncs semblent faits de tronçons de créatures vivantes et mutantes. Les couleurs vont d'une palette de tons sourds et fanés à des couleurs criardes, très voyantes, écœurantes d'agressivité. Ici, les sons ne portent pas. Tous les bruits sont immédiatement étouffés par la silencieuse immobilité de l'air. Il faut crier pour se faire entendre, mais la voix semble n'être qu'un chuchotement caverneux. Les abominables grondements des démons en rut sont réduits à des murmures de dépravation décadente. Le silence qui règne ici n'a rien à voir avec le calme serein de la tombe ni avec le silence apaisé qui suit l'accomplissement du travail bien fait. Il s'agit plutôt d'un silence chargé de malveillance, lourd de complots, le silence qui précède l'accomplissement d'un méfait.

Par moments, ce calme est rompu par un son qui évoque le bourdonnement de milliers d'abeilles furieuses, qui semble provenir de partout à la fois. Le sol se convulse et se soulève pour vomir une armée de créatures contrefaites. L'existence de ces monstres est très éphémère. Ils sont couverts de boursouflures hideuses et se tortillent de plaisir à leur propre naissance, puis se jettent les uns sur les autres pour se livrer à toutes sortes de turpitudes. Lorsque l'un d'eux s'effondre, épuisé par ses activités abjectes, les autres se gaussent de son sort. Il est promptement déchiqueté par ses congénères et ses restes disparaissent rapidement, absorbés par le sol. Les arbres du val sont animés de la même manière et l'on peut voir apparaître une succession ininterrompue de visages, de membres et de conformations abominables dans leurs troncs et leurs branches. Quelques-unes de ces créatures réussissent à échapper aux liens qui les emprisonnent et s'en vont vagabonder dans les plaines, s'envolant parfois, portées par des ailes semblables à celles des chauves-souris. Les malheureux visiteurs sans défense qui aboutiraient dans le val des Monstres risquent fort d'être violentés par ses habitants et leurs corps pourraient bien finir en fertilisant, servant à la fois d'engrais et de matière première aux monstres de ce lieu.

Le val des Monstres est à la fois lié à Nurgle et à Slaanesh : Nurgle pour la fécondité et Slaanesh pour les activités de ses occupants. Les rejetons du val s'affrontent ainsi que le font ces deux puissances. Pour la plupart, les abominations qui voient le jour dans le val ne survivent pas, mais celles qui sont suffisamment fortes s'en vont grossir les armées du Chaos. Certaines de ces horreurs réussissent à se traîner hors du val, en quête d'autres monstruosités avec lesquelles s'accoupler pour répandre la misère sur les terres des hommes.

Le dégoût de la nature

Devant la dépravation qui règne au val des Monstres, certains infortunés en arrivent à contester le principe de «l'ordre naturel» des plantes et des animaux et commencent à voir de la corruption dans toutes les manifestations de la nature. Celui qui souffre de ce trouble mental voit des mutations dans tous les êtres vivants, animaux et végétaux. Les chevaux leur paraissent couverts d'ulcérations, les moutons dotés de membres surnuméraires et les oiseaux pourvus d'au moins deux têtes. Les plantes ont l'air difformes, enchevêtrées de manière indescriptible et semblent porter des fruits répugnants et atrophiés. Quant aux arbres, ils paraissent se mouvoir à l'unisson, d'une manière très malsaine, et leurs branches ressemblent à des bras griffus. Curieusement, les créatures déjà porteuses des stigmates de la mutation semblent normales et tout à fait convenables aux yeux du malade.

En arrivant dans le val des Monstres, un PJ doit effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, il gagne immédiatement 3 points de Folie et subit un malus de –20% en Intelligence. Chaque jour, au matin, il tente un nouveau test ; s'il échoue, il ressent une puissante aversion envers les animaux normaux. Il refusera d'entrer dans un bois ou une forêt, de monter à cheval ou de s'approcher des chiens, du bétail et de tous les animaux en général. Une réussite lui permet de se comporter normalement, mais il subit tout de même un malus de –30% aux tests liés aux animaux (Soins des animaux et Dressage) et un malus de –10% aux tests de Force Mentale.

En général, les victimes de cette psychose choisissent de demeurer dans les plus grandes cités, ce qui leur permet d'éviter tout contact avec la plupart des animaux et de ne traverser aucune forêt. À vrai dire, la plupart préfèrent vivre en sous-sol, dans des caves ou d'autres demeures souterraines. Lorsque leur folie devient trop insupportable, ces gens peuvent aller jusqu'à chercher refuge dans des sanatoriums, des prisons et d'autres endroits où ils n'auront pas à supporter la vision de la hideuse corruption de la nature.

Idée d'aventure : La faille du val

Récemment, un afflux d'énergie venu des Royaumes du Chaos a déchiré le rempart qui entoure le val des Monstres tout en intensifiant la puissance de son aura magique, ce qui a permis à une véritable armée de créatures d'échapper à leur confinement. Ces horreurs se sont abattues comme une véritable peste sur les terres du sud du val et ont lentement transformé la terre et les arbres de ces régions en une imitation de leur ignominieuse terre natale. Les aventuriers doivent découvrir le point faible du rempart et trouver un moyen de refermer la faille avant qu'elle ne devienne trop large pour que l'on puisse la colmater. La fissure se trouve non loin d'un monolithe qui semble favoriser ce débordement d'énergie. Si le monolithe était détruit, ou s'il existait un moyen de limiter son action, peut-être serait-il possible de refermer la fissure.

L'Escalier du Bastion

Le royaume extérieur de Khorne est entouré d'une titanesque muraille, ou plutôt d'une immense falaise ininterrompue, faite de roches rouge sang et de fer noirci, qui barre entièrement l'horizon. L'Escalier du Bastion est l'unique voie d'accès vers son domaine intérieur. Il est entouré de pics acérés, de colonnes et d'arches de sang solidifié et d'os sculptés, et il est bâti à la fois comme une forteresse et comme une prison. Des démons sont enchaînés aux murs et aux marches, retenus par des chaînes de fer hérissées de pointes, impossibles à briser, et ils se débattent en hurlant contre leurs entraves, agonissant d'injures terribles tous ceux qui ont le malheur de passer à portée de voix. Ses marches énormes n'ont jamais été conçues pour être foulées par un mortel et leur ascension tient plus de l'alpinisme que de la marche à pied. À mesure que l'on monte vers des hauteurs de plus en plus vertigineuses, on découvre de plus en plus d'horreurs. Des bouches produisant des sons inarticulés apparaissent dans la pierre des marches et des murs, chantant les louanges de Khorne dans un jargon démoniaque. Partout où se pose le regard, on voit des runes blasphématoires et des pierres sacrificielles tachées de sang avec, sur certaines, le corps encore pantelant de victimes toutes récentes. La géométrie de cet escalier ne se conforme ni à la logique naturelle ni aux règles du bon sens et il semble onduler et se tordre sur lui-même en formant des configurations déconcertantes et des angles défiant toutes les lois de la gravitation.

Le Bastion est doté de paliers dont certains sont tellement vastes qu'un château y tiendrait sans difficulté et qu'il y aurait encore de la place pour y faire une vaste esplanade. Des démons et d'autres créatures du Chaos dansent et cabriolent sur ces paliers, s'entre-tuant joyeusement dans une débauche sanguinolente de meurtres gratuits. En abordant les premières marches de cet escalier, le voyageur qui serait parvenu jusque-là n'y verrait aucun autre être vivant normal, ni homme, ni bête. Il semble que même les oiseaux charognards évitent ce lieu, malgré la profusion de cadavres qui jonchent les marches et pendent accrochés aux murailles.

Les champs et les prairies de Khorne

L'ascension de l'Escalier du Bastion semble durer une éternité ; les règles qui régissent le temps, la causalité et ses effets, et celles qui gouvernent le mouvement, s'effondrent sous la pression de la monstrueuse perversité qui règne en ces lieux. Mais certains héros réussissent tout de même à atteindre le sommet des escaliers où ils retrouvent un terrain plat, cette fois dans le royaume intérieur du Dieu du Sang, à l'orée des prairies et des champs de Khorne.

Ici, les anomalies et les distorsions de l'Escalier du Bastion n'ont pas cours. Tout est ordonné et soigneusement organisé, mais le spectacle n'en est pas moins horrible. Les champs de Khorne sont plantés d'innombrables rangées de pieux sur lesquels sont attachés des cadavres sanguinolents, comme la grotesque parodie d'un champ de haricots. Des fleurs sombres, gorgées de sang, poussent sur ces cadavres ; elles sont « irriguées » grâce à un système d'aqueducs et de rigoles véhiculant du sang. D'innombrables légions de démons sont chargées de l'entretien de ces champs, vomissant leur sang sur les fruits et soulageant leurs boyaux pour fertiliser cette flore immonde. Ils installent sans arrêt de nouveaux cadavres, avec un soin et un luxe de précautions qui paraissent totalement hors de propos dans un lieu aussi macabre. Toute la scène baigne dans une luminosité sanglante ; même le ciel irradie en permanence d'un éclat empourpré. Il y règne une puanteur d'abattoir, mêlée à l'odeur curieusement sucrée qui émane des fleurs et des fruits.

Les fruits de sang et les fleurs d'effroi

Les fleurs et les fruits écœurants qui poussent dans ce champ de cadavres sont emplis d'étranges toxines et chargés d'énergie magique. Les fruits de sang ressemblent à des pommes à peau noire, tavelée, tendue à craquer ; ils sont difformes et renferment une mixture de sang et d'ichors noirâtres et huileux. Les fleurs sont appelées fleurs d'effroi. Elles sont étrangement belles et ressemblent beaucoup à des lis aux pétales rouge sang, striés de filaments noirs. Au fil de sa croissance, le cœur de la fleur prend peu à peu l'aspect d'un visage déformé ; plus la fleur est grande et ancienne, plus ce visage est détaillé et horrible à voir. Les fleurs d'effroi dégagent un parfum piquant, enivrant, assez semblable à celui du jasmin s'il se mêlait à la senteur de cuivre oxydé du sang fraîchement versé. Toute personne approchant à moins de 9 mètres d'une fleur d'effroi (même si elle a déjà été cueillie) doit réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) pour résister à son parfum pénétrant : il s'agit d'un hallucinogène puissant qui suscite des pensées meurtrières. En cas d'échec, le sujet attaque la personne la plus proche de lui, amie ou ennemie, et il continue, round après round, en renouvelant ce test. Dès qu'il obtient une réussite, le PJ devient définitivement résistant aux effets de cette fleur.

Le fait de manger d'un fruit de sang provoque de terribles mutations physiques. Le PJ qui consomme l'un de ces fruits commence par gagner 1 point de Folie et doit effectuer un test d'Endurance Très difficile (–30%). En cas d'échec, il est frappé d'une mutation (cf. **Chapitre III : Le répertoire des mutations**) qui survient au cours des 1d6 jours suivants. Une fois cueilli, le fruit de sang perd ses propriétés et devient complètement inoffensif en 1d4 semaines. Ces fruits sont très recherchés par les sorciers du Chaos qui les utilisent comme ingrédients dans l'élaboration de leurs sorts et rituels.

Idée d'aventure : La Hache de Justice

Sur son lit de mort, un vieux prêtre de Sigmar reçoit une vision envoyée par son dieu. En prononçant ses dernières paroles, il informe ceux qui le soignent qu'une antique hache de bataille, la mythique Hache de Justice, une relique ayant appartenu à l'un des champions de Sigmar, est restée abandonnée sur l'une des marches de l'Escalier du Bastion après une croisade qui s'est mal terminée. Le pouvoir de cette relique est tel que même les démons qui peuplent cet endroit impie évitent de s'en approcher. Il raconte qu'une sorte de kyste s'est formé autour de la hache, un peu à l'image de ce qui se passe lorsque les tissus d'une blessure infectée tentent d'expulser une écharde. Le prêtre mourant charge ses coreligionnaires de monter une expédition afin de localiser la relique et de la rapporter pour qu'elle retrouve enfin la place qui lui revient de droit dans le grand temple de Sigmar, à Altdorf.



« Je n'ai aucun regret d'avoir quitté les Collèges de Magie avec leurs voies rétrogrades et leurs restrictions artificielles. La rigidité de leur programme d'étude ne laisse aucune place à l'expérimentation ; ils ne font que répéter inlassablement les mêmes enseignements depuis l'époque de Magnus. S'ils savaient de quelles merveilles ils se privent. La vraie magie, la puissance véritable, ne se trouve que dans le Chaos, accessible à tous ceux qui ont le courage de la saisir ! »

— Valdren, Conjurateur

Le terme « sorcellerie du Chaos » est abusif. Il est trompeur, car il crée une distinction qui n'existe pas entre la source du pouvoir des sorciers du nord et celle des magisters de l'Empire. La sorcellerie du Chaos n'est rien d'autre que la magie. Comme la magie des couleurs des magisters, elle est tirée des Vents de Magie qui soufflent depuis les Royaumes du Chaos. Au lieu de se limiter à un seul Vent, ceux qui manipulent la sorcellerie du Chaos puisent dans plusieurs d'entre eux, qu'ils pétrissent et triturent à leurs propres fins, à moins qu'ils fassent appel à la couche suppurante de la *Dhar*, qui souille la terre et corrompt tout ce qui les entoure.

DÉFINITION DE LA MAGIE

Sans le Chaos, il n'y aurait aucune magie. Toutes les énergies magiques, que nous appelons Vents de Magie, émanent du pôle nord, où l'on dit que la Porte des Cieux s'effondra, créant une brèche dans la toile de la réalité. Le Chaos brut se déversa alors sur le monde depuis cette région sinistrée, altérant et souillant tout sur son passage.

Cette énergie peut être manipulée, contrôlée. Le lanceur de sorts, par sa volonté, peut provoquer la réfraction de cette énergie en éléments séparés, qui lui apparaissent comme des fils de laine multicolores. Afin de réduire les risques inhérents à la manipulation de la magie, les magisters impériaux (les sorciers) se consacrent à l'étude d'un seul Vent et apprennent au fil d'une longue pratique à donner une structure à cette énergie pour produire ces effets miraculeux que nous appelons sorts.

Mais cette approche est intentionnellement limitée. Celui qui touche aux Vents de Magie sous leur forme brute s'expose à de terribles conséquences, aux résultats souvent imprévisibles. La plupart des magisters ont des notions de magie elfique, de la puissance disponible dans la tour de Hoeth où les sorciers elfes pratiquent la haute magie, mariage maîtrisé entre certains des Vents. Mais cet art est hors de portée des talents magiques de l'humanité.

Les restrictions imposées par le haut mage elfe Teclis frustrent de nombreux magisters de talent et les poussent à se pencher sur des arts interdits, capables de les extraire des limitations sécuritaires de la magie humaine. Les techniques auxquelles ils recourent font fi de toute précaution et ont de graves conséquences, corrompant l'esprit et la chair du contrevenant à chaque sort lancé. Cette forme proscrite de sorcellerie est appelée magie noire.

La magie noire

La magie noire est une chose complexe. D'un côté, elle sert à décrire les techniques utilisées par ceux qui n'ont pas reçu l'éducation formelle des magisters au sein des Collèges. Pourtant, l'approche des elfes sylvains, des hauts elfes et la magie des runes des nains ne suivent aucunement les enseignements des Ordres de Magie, ce qui n'en fait pas des formes de magie noire. C'est ainsi que la magie noire correspond à l'utilisation imprudente des Vents par les envoûteurs et les thaumaturges, ces individus autodidactes.

En même temps, la magie noire ne se limite pas à la magie vulgaire. Elle comprend également l'art employé par les nécromanciens, cette approche qui consiste à puiser dans les Vents de Magie pour créer et contrôler les esprits des morts. C'est également l'abjecte sorcellerie des nains du Chaos, qui leur permet de construire leurs abominations mécaniques et surtout la magie du Chaos de ceux qui servent les Puissances de la Déchéance. Enfin, la magie pratiquée par les elfes noirs de Naggaroth rentre également dans ce cadre.

Il n'existe pas d'adepte de la magie noire qui soit capable de maîtriser toutes ces formes de sorcellerie, mais il est vrai qu'elles partagent une facette majeure : elles puisent toutes dans la *Dhar*, que la plupart des érudits considèrent comme la forme la plus corrompue de magie. Certains affirment que *Qhaysh*, ou haute magie, est l'alliance harmonieuse des huit Vents œuvrant de concert, tandis que la *Dhar* ne peut être que leur fusion discordante.

La magie noire dans le jeu

Alors qu'un magister ne modèle, pour en tirer un sort, qu'un seul Vent sous une forme épurée, l'adepte de la magie noire agrippe psychiquement toutes les énergies qui se présentent, qu'il soumet à sa volonté. Il canalise toute magie disponible et malaxe ces fluides mystiques pour créer l'effet désiré. Chaque Vent de Magie sert une fonction bien définie. La magie noire préfère quant à elle corrompre les énergies brutes, plutôt que de puiser dans quelque réserve de magie latente. Chaque fois qu'un sort est lancé de cette manière, il endommage la cohésion du monde, ce qui explique que cette magie soit si violente, abjecte et corruptrice, à l'image des serviteurs du

« J'ai vu l'explosion d'un millier de soleils, d'extinction d'un millier de mondes, la damnation d'un millier d'âmes. J'ai goûté à la véritable puissance, pure et sans fard; la magie noire engendrée au sein de l'humanité par le cri de notre monde moribond. Tandis que vous ne touchez qu'un Vent du bout des doigts, j'ai appris à tous les maîtriser. Craignez-moi, car je vous suis supérieure.

C'est très simple en vérité. Le Chaos est la magie, et la magie est le Chaos. Cette seule compréhension suffira à dissiper toutes les illusions auxquelles s'accroche encore votre esprit étriqué. Mais alors, que penser de la magie du Warp des skavens? Ou de la magie renfermée dans les runes naines, de la magie de bataille ou encore de la haute magie des elfes? Pauvre ignorant; ce ne sont là que des manifestations du Chaos, même si certaines sont adroitement déguisées. Voyez-vous, ce que croit le lanceur n'a strictement aucune importance, de même que les valeurs qu'il pense honorer, car chaque fois qu'il puise dans ces prétendus Vent de Magie, il manipule des énergies libérées par les Royaumes du Chaos.

Qu'en est-il de Vents et des couleurs de magie? C'est tout à fait grotesque. Il ne s'agit que d'un mensonge inventé par Teclis et ses copains pour empêcher les humains de comprendre la vérité de la magie. Les elfes se meurent, vous savez, dévorés par eux-mêmes. Alors qu'ils se tapissent dans les tours de leur misérable île, les plus vertueux des elfes, les Druchii, s'abattent sur eux vague après vague. Car voyez-vous, Malékith, celui que ses détracteurs nomment le Roi Sorcier, a compris toute la vérité de la Dhar, que l'on appelle souvent magie noire, alors qu'il ne s'agit que d'un terme erroné qui minimise l'essence de cette énergie. Malékith a perçu le mensonge, qui l'a révolté. Les hauts mages elfes gardent jalousement les secrets de leur pouvoir et craignent tous les autres. Nous autres humains pouvons tirer les enseignements de l'action de Malékith, qui est le seul à voir les hauts elfes tels qu'ils sont véritablement: des couards qui se cachent derrière ces tromperies pour tenter vainement de repousser leur inévitable extinction.

Tant que nous nous plierons aux restrictions des Ordres, nous resterons les pions des elfes et de leurs machinations. Débarrassons-nous de ces entraves trompeuses et élevons-nous en véritables maîtres de la magie au-dessus de l'ignorance qu'imposent ces règles pour embrasser le Chaos sous sa forme la plus pure. Sans cela, nous resterons faibles et victimes des hordes sauvages du Chaos. Seule la maîtrise de tous les Vents pourra contrer la menace qui nous guette depuis le nord tel un spectre.»

—Magreta Gebauer, magister noir

Chaos. Le recours répété à la magie noire ne se contente pas de nuire à la réalité, il présente également un risque considérable pour le lanceur, qui encourt d'innombrables effets secondaires, sans parler de la Malédiction de Tzeentch, plus encline à frapper ces sorciers.

Malgré ces risques, le véritable attrait de la magie noire réside dans le pouvoir qu'elle offre. Au lieu de se limiter à un seul Vent, l'adepte peut en faire intervenir autant qu'il y en a de disponibles au moment de l'incantation. Cela entraîne toujours la libération de brins d'énergie incontrôlée qui se manifestent étrangement, car le sort (ou le rituel d'ailleurs) correspond à la magie la plus brute et récalcitrante qui soit. C'est ce qui pousse les Collèges de Magie et les répurgateurs à traquer et exécuter ceux qui pratiquent cette magie, et non des raisons éthiques, même s'ils clament souvent le contraire. Ces brins d'énergie ne se dissipent pas d'eux-mêmes. Une fois invoqués et manifestés sous cette forme corrompue, ils restent en place. Ils commencent par agir sur l'environnement de manière imperceptible, jusqu'à ce que la corruption soit si grande qu'elle altère le paysage, comme ce qui est arrivé dans les Désolations du Chaos et d'autres enclaves perverties du Vieux Monde. Certains croient qu'il est possible de contrôler ce surplus d'énergie, pour alimenter les terribles sorts et les objets blasphématoires du Chaos. D'autres affirment que ces flux finissent par fusionner pour donner la malepierre. Et d'autres encore sont persuadés que ce sont ces manifestations déséquilibrées que les magisters perçoivent par le biais du troisième œil. Personne ne peut affirmer avec certitude ce qu'il advient de ces énergies, si ce n'est que l'incantation de sorts dans une zone riche en *Dhar véritable*, comme on dit parfois, provoque des effets spectaculaires.

Le troisième œil

Le troisième œil, qui est représenté par la compétence Sens de la magie, correspond à la capacité qu'ont les lanceurs de sorts de percevoir la présence ou l'absence de magie. Tous ceux qui naissent avec le talent de travailler la magie ont le troisième œil, plus ou moins développé, qu'ils peuvent affûter avec l'entraînement pour véritablement voir les flux des Vents de Magie, admirer les couleurs scintillantes de l'énergie du Chaos à l'état brut et mieux maîtriser l'incantation de sorts. Pour plus de renseignements sur le développement et le fonctionnement du troisième œil, reportez-vous à la page 46 du guide des *Royaumes de Sorcellerie*.

L'incarnation du Chaos

La capacité de sentir la magie permet aux magisters et autres adeptes de l'occulte de mieux contrôler les énergies qu'ils manipulent. Outre son utilité, le troisième œil révèle la présence de manifestations étranges, de phénomènes anormaux, et donne parfois des aperçus de l'avenir et du passé. La plupart des magisters apprennent à appréhender ces visions parfois déroutantes, en se rappelant que leur art est fait de mystères impossibles à dévoiler. Mais certaines de ces expériences sensorielles sont trop effrayantes, trop aliénantes pour être ignorées. Il s'agit de l'essence du Chaos sous une forme qui rappelle la chair, mais reste intangible, sans substance, et ne peut affecter le monde de manière significative, du moins d'après ce qu'en disent les magisters. On parle de vestiges ou de manifestations du Chaos.

Ces choses de l'Aethyr, à défaut d'un meilleur terme, sont des signes avant-coureurs, des apparitions annonçant un événement important. Elles peuvent prendre la forme d'un nid de vermines frétillantes, de silhouettes ardentes de sorcières mortes depuis longtemps, voire d'une meute de chiens spectraux qui soufflent du feu et provoquent une pluie d'étincelles à chaque foulée. Malgré leur aspect macabre et abject, elles ne semblent avoir aucun autre pouvoir sur ceux qui les observent.

Mais alors, que sont ces choses que ceux qui ont le troisième œil sont les seuls à voir? Les théories abondent, allant de démons tentant de créer une brèche entre le monde des hommes et les Royaumes du Chaos, à des hallucinations induites par la manipulation d'énergies interdites. On sait de manière certaine que ces apparitions se présentent toujours après un important événement magique, comme si elles avaient été convoquées pour assister à l'acte occulte du sorcier. On note également que ces mêmes signes semblent apparaître quand certaines conditions sont réunies. C'est ainsi que les Servantes (cf. page 211de *WJDR*) se manifestent toujours après un usage excessif de magie Dorée ou Céleste, que les Vermiâcres semblent attirés par la magie de Jade et d'Améthyste, etc. Puisque ces manifestations interviennent à répétition, leur présence est probablement motivée par quelque chose, par une fonction qu'elles sont censées remplir.

La vérité

Les manifestations du Chaos sont aussi réelles que des démons, et que les Dieux Sombres eux-mêmes. Leur existence est une fenêtre sur la nature même du Chaos. Sans l'humanité, le Chaos aurait peu de pouvoir, car il n'est avec ses adeptes que le reflet de l'âme et des cauchemars des mortels. Se nourrissant de la peur et du doute, le Chaos prend la forme de ce que les mortels exècrent. Les vestiges sont issus des mêmes émotions, mais sont définis par les mythes et légendes populaires parmi les lanceurs de sorts depuis l'époque où les elfes ont commencé à toucher aux Vents de Magie. Ils ne sont que ce que les magisters s'attendent à voir. Chaque fois que quelqu'un

Le Cavalier rouge

Il le détenait. Enfin, il le possédait dans toute sa gloire. Il baissa les yeux sur ses mains ensanglantées et le livre qu'elles serraient comme une proie. Le sang était celui de son maître. Il était visqueux et froid, mais Helmut s'en fichait. Il détenait le pouvoir désormais et ce vieux salopard vétilleux était mort. Juste derrière le lit, on pouvait encore voir ses pieds gesticuler. Helmut en conclut qu'il n'était pas tout à fait mort.

Refusant de lâcher l'ouvrage, il avança pieds nus jusqu'au bord du lit. Il vit le malheureux aux cheveux blancs. Sa chemise de nuit était noire de sang. Sa peau était jaunâtre, le sang se déversant par le cou. Son maître agonisait tel le poisson sur la berge. Helmut sourit en voyant les larmes qui creusaient des sillons dans la chair.

Le couteau. Oui. Le couteau. Là. Un reflet cramoisi apparaissait sur la lame. Helmut enjamba souriant la dépouille qui n'en était pas encore tout à fait une et ramassa la dague dans la mare de sang. Puis, il eut le souffle coupé. La vie n'avait pas encore quitté le vieillard.

Il lutta. Il se débattit. Mais la poigne était trop forte. L'agonisant tira sur le col de son apprenti, jusqu'à ce que ses lèvres froides et bleues lui caressent l'oreille. Helmut entendit le vieillard s'exprimer dans un murmure à peine perceptible qui résonnait dans le trou béant de sa gorge: «Pourri… imbécile… cavalier… rouge… te prendra…»

Puis la poigne se relâcha et la puanteur des excréments assaillit les narines d'Helmut tandis que le cadavre libérait ses entrailles.

Helmut se redressa en s'éclaircissant la gorge. Il donna un coup de pied dans le corps et s'en alla en boitillant, jusqu'au fauteuil qu'il tira de sous le bureau. Il se remplit une coupe d'un liquide ambré et but. Puis, il posa le lourd ouvrage sur le bureau. Il sectionna les liens qui fermaient le livre avec la dague ramassée et l'ouvrit pour en révéler les merveilles.

Il parcourut le grimoire pendant des jours, pour en étudier le contenu impie. Il se fichait bien des plaintes de son estomac vide, la liqueur du bureau suffisant à le sustenter. Le temps semblait défiler. Le soleil et la lune dansaient dans le ciel et le cadavre de son maître gonflait atrocement.

Là.

Il venait de le trouver. Le sort. Il se redressa, les membres ankylosés après ce long repos. Il s'étira pour détendre ses muscles.

Puis, il parcourut la page et répéta l'incantation, la langue collée aux dents. Il était prêt.

Il fouilla dans les divers tiroirs pour trouver les composants demandés par le sort. Il dessina un cercle au sol en y mélangeant sa propre urine et de la limaille d'argent tirée d'un symbole sacré sigmarite. Et alors, il se mit à parler. Il prononça les mots. Il les psalmodia. Il les chanta. Ils se déversaient de son épaisse langue et faisaient trembler ses dents. Il voyait les courants de magie, les couleurs étincelantes d'un millier de perspectives. Il était le navire et ces courants étaient la mer, qui l'alimentait de toute sa puissance. Il observait émerveillé les mots qui s'écoulaient du bout de sa langue.

Mais alors, il le perçut. Il l'entendit. Il n'était pas seul. Sa voix psalmodiait toujours, mais son esprit s'était étrangement distancié, détaché de la solennité de la situation. La chaleur. Il tourna la tête et grimaça à la douleur lancinante que ce mouvement soudain imprima à ses muscles engourdis. Mais il parlait toujours. Là, les Vents de Magie fusionnaient dans une onde sombre et violente, dont la présence abominable envahissait la pièce. Puis, il remarqua une lueur au cœur de ces ténèbres, d'étranges tentacules de feu liquide qui ondulaient et palpitaient de haine. Ils se libérèrent de leur abjecte matrice, pour former ce qui ne pouvait être, ce qui ne devait pas exister. Le Cavalier rouge.

Helmut se mit à hurler les syllabes occultes et la silhouette écarlate se mit à rire. Sa monture blasphématoire enchaîna un millier de formes, sans en adopter aucune. Le rituel s'échappait et Helmut luttait pour en garder le contrôle. Il trébucha et son pied vint rompre le cercle hermétique qu'il avait inscrit au sol. Le Cavalier rouge éclata de nouveau de rire. Des griffes noires jaillirent avides des pires cauchemars de l'imagination des mortels à travers le plan de la réalité. Le Cavalier rouge était hilare…

Deux jours plus tard, les répurgateurs purgèrent le site par les flammes.

parle des Molosses d'airain ou raconte avoir vu le Serpent omniscient, l'inconscient des magisters se conditionne à voir ces choses et leur troisième œil se déploie pour vérifier qu'aucun ennemi ne les observe, qu'aucun démon tapi dans l'ombre n'est à l'affût du moindre sort lancé. Les vestiges du Chaos sont donc à la fois réels et irréels. Ils sont la manifestation de ce que l'on attend, de la terreur envahissante de ce qui se trame derrière le voile de la réalité.

Les vestiges dans le jeu

Les vestiges du Chaos peuvent avoir diverses fonctions dans une campagne de *WJDR*. Il peut ne s'agir que de simples mises en garde aux joueurs qui recourent abusivement à la magie. Ils rappellent au lanceur de sorts que sa fin est imminente s'il continue sur cette voie. Mais ils peuvent également avoir un rôle plus important. Une manifestation du Chaos peut ainsi servir à prévenir que quelque chose d'étrange et magique a récemment eu lieu. Elle peut révéler l'existence d'une activité démoniaque ou donner des indices sur un complot sinistre. Un personnage qui profite de son Sens de la magie en pénétrant dans une pièce qui renfermait autrefois un mortel possédé pourra remarquer le reflet du démon dans un miroir. Si un personnage recourt au troisième œil dans une zone particulièrement marquée par les émotions, comme une scène de guerre, il pourra voir de temps à autre du sang couler sur les murs pendant une fraction de seconde. En clair, les vestiges font partie des accessoires du MJ, qu'il reviendra au joueur concerné d'interpréter.

Nouveaux vestiges

Le livre de règles de *WJDR* décrit quatre vestiges que les MJ peuvent employer pour hanter les PJ Sorciers, mais ils ne sont pas les seuls. Leur intérêt tient en partie au fait qu'ils se fondent sur une mythologie existante, d'innombrables légendes relatant leur aspect et leurs motivations. Le fait est que les sorciers peuvent voir bien des choses avec leur troisième œil, ce qui participe au parfum de mystère qui les accompagne et à l'horreur qui est parfois engendrée par ceux qui altèrent la réalité à leurs fins. Voici donc une liste de nouveaux vestiges à ajouter à ceux qui ont déjà été décrits. Si le MJ le souhaite, il peut instaurer la règle suivante: la première fois qu'un lanceur de sorts voit une manifestation donnée, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.

Le Cavalier rouge

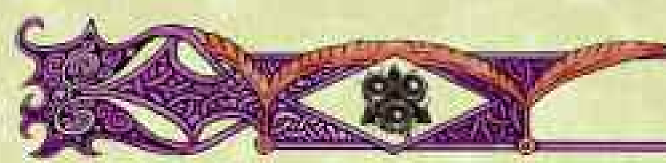
Le Cavalier rouge est perçu comme l'incarnation du Dieu du Sang en personne. Bien que les détails de son aspect varient grandements; il apparaît parfois comme un chevalier en armure rouge et d'autres fois, il s'agit d'un homme nu à la peau rouge et embrasée. Il chevauche toujours une monture noire dont les narines exhalent des volutes de fumée et les sabots provoquent des gerbes d'étincelles à chaque foulée. Son arrivée est annoncée par l'odeur du soufre et le son d'un rire profond et tonitruant.

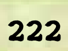
Également appelé: le Chevalier du sang, l'Écorcheur, le Roi de l'enfer

Attiré par: magie Flamboyante, sorts destructeurs, cruauté

L'Enfant damné

On pense que l'Enfant damné est l'esprit chagrin d'un jeune, victime d'une exécution. Il (ou elle) est d'une pâleur macabre avec des cernes énormes sous une tignasse récalcitrante. Vêtu simplement, de loques





carbonisées, l'Enfant damné observe timidement le lanceur de sorts, caché derrière un arbre ou à l'angle d'une rue. Après quelques instants, le vestige ouvre la bouche et une rivière de sang s'en déverse. Cette manifestation est précédée par le rire juvénile.

Également appelé: l'Abandonné, l'Enfance fauchée, le Misérable
Attiré par: sorts visant à tromper, magie des Ombres, magie du Chaos

L'Humeur noire

L'Humeur noire n'est pas vraiment une créature à part entière. C'est plutôt quelque chose d'indéfinissable qui accompagne les vivants. Précédée par une humidité puant la putréfaction et le souffre, l'Humeur noire se manifeste soudainement. Où que regarde le lanceur de sorts, il remarque comme un fluide noir et abject qui s'écoule des yeux, des narines, des bouches. Et quand personne n'est visible alentour, le sorcier remarque des flaques de ces ténèbres visqueuses sur le sol, qui dégoulinent également des murs, viennent souiller les plantes, etc.

Également appelée: l'Abjecte aura, le Noir message, les Ténèbres rampantes
Attirée par: magie noire, nécromancie et rituels impies

Mabrothrax

L'Intendant de la crasse, comme on appelle cette chose, est perçu comme le serviteur de Nurgle en personne. Son apparition annonce toujours une épidémie nouvelle et dévastatrice. Certaines légendes indiqueraient qu'il s'agit en fait d'un démon majeur, si puissant qu'il peut apparaître dans le Vieux Monde à volonté, sans même avoir besoin d'être appelé. Mabrothrax est un grand humanoïde particulièrement imposant aux bras maigres et longs, et aux jambes terminées par des appendices aux griffes acérées. Son corps est une sorte d'énorme vésicule de peau remplie d'un amas dense d'entrailles, d'excréments et de chairs putréfiées. Au sommet de cet immonde torse trône une tête ronde de prédateur, qui consiste essentiellement en une énorme gueule garnie de crocs saillants. Les signes avant-coureurs de ce vestige sont une puanteur de pourriture et d'excréments.

Également appelé: l'Intendant de la crasse, la Soubrette de Nurgle
Attiré par: magie de Nurgle, désespoir, maladie

L'Obèse

L'Obèse est le spectre d'un mal immonde. On dit qu'il s'agit de l'incarnation des excès humains. Ce vestige prend la forme d'un homme affalé et obèse, à la peau blanchâtre et crasseuse, avec une bouche infestée de vers, flanquée d'énormes bajoues. Des yeux noirs et porcins observent avides entre les bourrelets de graisse de son visage. Pour ne rien arranger, il est nu, couvert de vergetures et de veines d'un bleu-vert sombre. Quand l'Obèse apparaît, il est toujours en train de festoyer. Il peut tout aussi bien être au sommet d'un tas de ses propres excréments au coin d'une rue, qu'à la table d'à côté dans une taverne. Une odeur rance de lait tourné et de jambon passé annonce son arrivée.

Également appelé: la Gloutonnerie, le Goinfre, le Gros chasseur
Attiré par: magie de Slaanesh, sorts motivés par l'égoïsme

Les Yeux de Nurgle

Les mouches font partie des vermines de Nurgle, comme tout le monde sait. Elles se nourrissent de pourriture et d'excréments, pour pondre leurs œufs partout. Une mouche verte qui apparaît quelque part ne fait en réalité qu'en annoncer des dizaines, voire des centaines d'autres. La nuée se répand partout, elle entre et ressort de la bouche des gens qui entourent le sorcier, sans que ceux-ci semblent s'en soucier. Elles ont beau ressembler à des mouches ordinaires, un examen minutieux ne manquera pas de dévoiler leur abdomen vert et bouffi, sur lequel est fixée une minuscule tête humaine gémissante.

Également appelés: la Légion, la Morne nuée, les Sinistres convives
Attirés par: magie noire, magie d'Améthyste ou de Jade, magie de Nurgle

Les effets de l'espace et du temps

Le livre de règles de *WJDR* et *Les Royaumes de Sorcellerie* décrivent les effets que peuvent avoir l'espace et le temps sur le fonctionnement de la magie. Quand Morrslieb est pleine, la magie est forte. Les sorts agissent parfois de manière imprévisible pendant les Incursions du Chaos. De même, les terres corrompues, les bassins de magie noire et d'autres lieux peuvent influer sur le résultat d'une incantation.

Dés du Chaos

Les dés du Chaos peuvent servir à refléter la nature incertaine de l'incantation de sorts ou de rituels dans une zone marquée par les forces du Chaos. C'est le MJ qui spécifie le nombre de dés supplémentaires (en règle générale, un, mais cela peut aller jusqu'à quatre) à appliquer au jet d'incantation. Ces dés ne s'ajoutent pas directement au résultat du jet d'incantation, mais sont pris en compte pour la Malédiction de Tzeentch. Quand un personnage recourt à la magie vulgaire, les dés du Chaos viennent s'ajouter aux dés supplémentaires déjà imposés aux Sorciers de village.

Désolations du Chaos

Plus on se rapproche des Royaumes du Chaos, plus l'incantation de sorts en est affectée. Les Sorciers ont davantage de difficultés à distinguer les Vents de Magie par leur couleur, ce qui peut engendrer certains incidents, voire accidents. En revanche, les lanceurs de sorts qui emploient la magie noire s'apercevront que leur approche est particulièrement adaptée à ce climat. Les personnages qui ne puisent pas dans la magie noire ajoutent ainsi 1 à 4 dés du Chaos à leur jet d'incantation, selon leur proximité avec les Royaumes du Chaos.

Bassins de magie noire

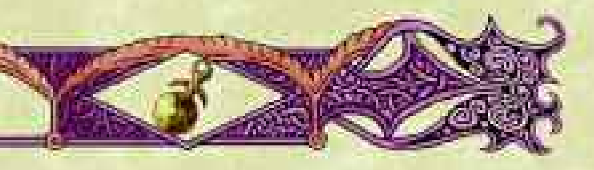
Les bassins de magie noire sont des zones où s'accumulent des résidus de sorts puisant dans la *Dhar*, qui ont fusionné pour laisser des flaques invisibles de cette force sinistre. Bien que l'on ne puisse percevoir ces bassins sans Sens de la magie, n'importe qui pourra remarquer leurs effets sur l'environnement. Les arbres flétris suintent d'une sève morbide, l'herbe y est morte et même les pierres sont fendues par la corruption. Ces lieux favorisent la mutation et sont le fléau des lanceurs de sorts qui emploient la magie des couleurs. En général, ils imposent 1 à 2 dés du Chaos. En outre, les personnages sont sujets à des effets secondaires (cf. **Table 17–1: effets secondaires du Chaos avancés**). Enfin, une exposition prolongée à de tels sites s'accompagne d'un risque de mutation pour toute chose vivante. Pour plus de détails, référez-vous à la rubrique **Environnement**, dans le **Chapitre II: Les égarés et les damnés**.

Les saisons et le ciel

Les Sorciers un tant soit peu avisés apprennent à ne pas sous-estimer l'influence des corps célestes sur la magie. Certaines journées de l'an sont particulièrement chargées d'énergie. Quand Morrslieb croît, les créatures du Chaos se montrent de plus en plus puissantes. L'apparition d'une comète ou d'une étoile filante dans le ciel nocturne annonce toujours une catastrophe ou un événement important qui va changer le cours de l'histoire. Les lunes changeant de couleur, la position des constellations et divers autres phénomènes sont susceptibles d'influencer l'intensité de la magie. Ils s'accompagnent donc d'un bonus de +1 à +4 à chaque dé intervenant dans les jets d'incantation.

Malédiction de Tzeentch

Les tables qui figurent à la page 143 de *WJDR* suffisent à décrire la plupart des effets de la Malédiction de Tzeentch. Mais si vous souhaitez épicer les incidents magiques, nous vous suggérons de consulter les tables de Malédiction de Tzeentch avancée, de l'Appendice II.



LA MAGIE DU CHAOS

Bien que la magie noire inclue divers types de sorcellerie, allant de la magie skaven à la nécromancie, le reste de ce chapitre se concentre sur les sorts du Chaos, qui correspondent à la magie des sorciers du Chaos et assimilés. Si vous cherchez des renseignements sur d'autres Sombres savoirs, consultez donc *Les Fils du Rat Cornu* pour la magie skaven et *Les Maîtres de la Nuit* pour la nécromancie.

Effets secondaires de la magie du Chaos

Les sorciers du Chaos, les magisters noirs et autres adeptes de la magie noire sont persuadés d'emprunter la voie de la véritable magie, libérée des entraves imposées par la magie des couleurs et des concepts frivoles de la haute magie. Ils ont peut-être raison, car leurs sorts s'avèrent souvent plus destructeurs et puissants que ceux des autres. Mais cette puissance a un prix. Non seulement les sorciers du Chaos risquent-ils la Malédiction de Tzeentch, mais la *Dhar* ravage en outre le corps de ceux qui en abusent et produit des résultats imprévisibles laissant des marques souvent indélébiles pour le lanceur de sorts.

Chaque fois que vous lancez un sort de magie noire qui provoque la Malédiction de Tzeentch, vous risquez un effet secondaire. Si vous obtenez un double sur le jet de pourcentage de la malédiction, vous subissez également un effet secondaire. Effectuez alors un nouveau jet de pourcentage et comparez le résultat avec la **Table 17–1: effets secondaires du Chaos avancés** pour déterminer ce qui se passe. Il est possible d'acquérir plusieurs fois un même effet secondaire, sachant que les effets sont cumulables. Ainsi, chaque fois qu'un personnage acquiert «faible constitution», il réduit sa valeur d'Endurance de –1d10%.

Allergie

Vous présentez une allergie très forte à une matière courante, comme le cuir ou la fourrure. Chaque fois que vous entrez en contact avec elle, vous subissez un malus de –10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle allergie ou l'allergie existante se montre plus sévère.

TABLE 17-1: EFFETS SECONDAIRES DU CHAOS AVANCÉS

1d100	Effet secondaire
01–05	Allergie
06–10	Appétit surnaturel
11–15	Aversion
16–20	Boitement
21–25	Combustibilité
26–30	Enlaidissement
31–35	Faible constitution
36–40	Folie
41–45	Habitude répugnante
46–50	Infestation
51–55	Mutation
56–60	Obésité
61–65	Perte de vigueur
66–70	Présence dérangeante
71–75	Puanteur
76–80	Putréfaction
81–85	Rachitisme
86–90	Tare comportementale
91–95	Trépidations
96–100	Visions étranges

Appétit surnaturel

Vous développez un appétit démesuré, mais surtout inavouable. Il peut s'agir de l'envie irrépressible de manger de l'humain (de l'elfe, du halfling, etc.), des excréments, du sang, de la nourriture pourrie ou n'importe quel «aliment» sortant de l'imagination cruelle d'un MJ. Quand vous êtes confronté à l'objet de votre désir, il vous faut réussir un test de Force Mentale sous peine de devoir sortir votre cuiller d'étain pour nettoyer votre assiette. Si cela ne s'accompagne d'aucun effet direct sur le personnage, il encourt en revanche un malus de -10% aux tests de Sociabilité effectués en relation avec des personnes témoins de l'un de ces «repas». Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, soit vous développez une nouvelle forme d'appétit répugnante, soit la difficulté des tests visant à résister à l'envie augmente d'un cran (de Moyenne à Assez difficile, d'Assez difficile à Difficile, etc.).

Aversion

Vous développez un dégoût profond pour un élément courant de la vie quotidienne, comme la lumière, l'eau ou les pleurs d'enfants. Si vous devez évoluer dans un milieu qui présente votre aversion, vous subissez un malus de –10% en Force Mentale et en Sociabilité. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle aversion ou l'aversion existante devient plus sévère.

Boitement

L'un de vos pieds se tord douloureusement, réduisant votre valeur de Mouvement de –1.

Combustibilité

Vous réagissez étrangement à une substance pourtant courante, comme la farine, le vin ou les vomissures. Si votre peau entre en contact avec la matière en question, vous prenez aussitôt feu (cf. **Le feu**, page 136 de *WJDR*). Si vous obtenez plusieurs fois cet effet secondaire, vous prenez feu au contact d'une nouvelle substance.

Enlaidissement

Une anomalie répugnante apparaît sur une partie de votre corps déterminée aléatoirement par la table de localisation des dégâts. Ce peut être à peu près n'importe quoi, de la plaie suppurante à la peau écailleuse en passant par une poussée massive de poils. À moins de pouvoir cacher cette tare, vous subissez un malus de –10% en Sociabilité dès que vous tentez de communiquer avec des gens. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle forme d'enlaidissement ou l'existante empire.

Faible constitution

Vous souffrez d'une maladie, comme une toux récalcitrante ou un affaiblissement général, qui réduit à jamais votre valeur d'Endurance de –1d10%.

Folie

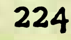
Vous gagnez 1d10 points de Folie

Habitude répugnante

Vous développez une habitude répugnante. Ce peut être bien des choses, comme déféquer en public, ne manger que de la chair fraîche ou vomir après chaque repas. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –1d10%. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle habitude répugnante ou celle que vous avez déjà empire.

Infestation

Votre corps est infesté de centaines de petites vermines. Vous présentez peut-être des poux ou la gale. Vous ne parvenez pas à vous en débarrasser. Réduisez votre valeur de Force Mentale de –1d10%. Si



vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle forme d'infestation ou celle que vous avez déjà empire.

Mutation

Votre corps est dévasté par l'énergie du Chaos. Vous acquérez une mutation.

Obésité

Vous subissez une soudaine surcharge pondérale. Quoi que vous fassiez, cet embonpoint semble immuable. Votre poids augmente de +20% chaque fois que vous acquérez cet effet secondaire. Toutes les deux fois que vous obtenez ce résultat, vous devez également réduire votre valeur d'Agilité de –1d10%.

Perte de vigueur

Votre valeur de Force est à jamais réduite de –1d10%.

Présence dérangeante

Votre aura s'avère si virulente que les enfants et les animaux refusent de s'approcher de vous. Vous subissez également un malus de –10% en Sociabilité dès que vous tentez de communiquer avec des gens.

Puanteur

Vous dégagez une odeur nauséabonde. Il faut une application de parfum pour masquer l'odeur pendant un jour, ce qui peut s'aggraver si vous obtenez plusieurs fois cet effet secondaire. Si vous souffrez triplement de cet effet secondaire, par exemple, il vous faudra trois applications de parfum par jour pour masquer les relents. Si votre odeur n'est pas voilée, vous subissez un malus de –10% en Sociabilité dès que vous tentez de communiquer avec des gens.

Putréfaction

Vous laissez des fragments putréfiés de votre corps où que vous alliez. Votre peau est corrompue, elle se fendille et suinte, sans pour autant aggraver votre état général, bien que cette affection dermatologique semble intraitable. Réduisez votre valeur de Sociabilité de –1d10%.

Rachitisme

Vous ne parvenez plus à garder la moindre graisse corporelle, ce qui vous donne un aspect maladif et décharné. Réduisez votre masse corporelle de –20%. Toutes les deux fois que vous obtenez ce résultat, vous devez également réduire votre valeur d'Endurance de –1d10%.

Tare comportementale

Vous développez un trait de caractère quasi insupportable, comme une arrogance excessive, un égoïsme maladif ou une grossièreté pathologique. Votre valeur de départ de Sociabilité est à jamais réduite de –1d10%. Si vous obtenez cet effet secondaire plus d'une fois, vous présentez une nouvelle tare comportementale ou l'existante devient plus sévère.

Trépidations

Vous êtes sujet à de fréquentes crises de tremblements. Dès qu'une situation préoccupante se présente (combat, confrontation verbale, etc.), vous devez réussir un test de Force Mentale sous peine d'entrer en crise pendant 1d10 rounds. Pendant la crise, vous subissez un malus de –10% en Agilité, Intelligence, Force Mentale et Sociabilité, et vous ne pouvez pas effectuer plus d'une demi-action par round.

Visions étranges

Vous êtes assailli de visions terrifiantes comme l'écorchement de vivants ou des vers blanchâtres qui frétillent sous leur chair. Même si vous savez que rien de tout cela n'est vrai, vous éprouvez parfois des difficultés à faire la distinction entre ces hallucinations et la réalité. Vous gagnez 2 points de Folie et subissez un malus de –10% aux tests de Perception.

SORTS DU CHAOS

Vous trouverez ci-après un certain nombre de nouveaux sorts de Magie commune et de Magie mineure, ainsi que de nouveaux domaines pour remplacer le domaine du Chaos de *WJDR*. Puisqu'ils font partie des Sombres savoirs, il est important de noter que d'un point de vue technique, ces sorts ne sont ni de nature divine ni de nature occulte. Les lanceurs de sorts du Chaos sont autant Sorciers que Prêtres.

Sorts de Magie commune (Chaos)

La magie commune est la forme de magie la plus modeste. Il s'agit là de ce qu'apprennent les dilettantes et les sorciers de bas étage qui s'initient aux arts du Chaos. La plupart des adeptes de la magie noire acquièrent ces sorts avant de s'essayer à une magie plus puissante.

Bénédiction du maître

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un demi-litre de sang d'enfant (+1)
Description : vous invoquez la puissance des démons pour bénéficier d'une faveur. Augmentez l'une de vos valeurs de caractéristique de +10% pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Combustion

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un peu de cendre tirée d'une torche usagée (+1)
Description : vous créez une étincelle qui jaillit du bout de votre doigt pour atterrir où vous le souhaitez dans un rayon de 8 mètres (4 cases). La flammèche n'inflige aucun dégât, mais si elle se pose sur un objet inflammable et qu'on n'y fait rien, l'objet prend feu en 1d10 rounds (cf. **Le feu**, page 136 de *WJDR*).

Engourdissement

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un bouton de lotus noir (+1)
Description : votre contact provoque la torpeur d'un adversaire, qui doit réussir un test de Force Mentale sous peine de ricaner bêtement pendant 1d10 rounds. Tant qu'elle est affectée, la cible subit un malus de –20% à tous les tests de caractéristique et de compétence. *Engourdissement* est un sort de contact.

Gêne

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un ongle de la victime (+1)
Description : vous maudissez la victime de votre choix dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La cible a droit à un test de Force Mentale pour résister aux effets du sort. Cette malédiction perturbe le sujet, mais n'est absolument pas mortelle, pas plus qu'elle n'impose de pénalité, en dehors d'un certain embarras qui peut se traduire par un malus aux tests de Sociabilité (à l'appréciation du MJ, mais pas plus de –10%). *Gêne* se manifeste par exemple de l'une des manières suivantes : verrues, furoncles, altération de la couleur des cheveux, flatulences incontrôlables, forte odeur des pieds, crise d'urticaire, etc. Les effets persistent 24 heures.

Vomissements

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un dé à coudre de vomi de troll (+1)
Description : vous provoquez une petite crise de vomissements chez une cible située dans un rayon de 8 mètres (4 cases), à moins qu'elle ne réussisse un test d'Endurance. La cible subit alors un malus de –10% aux tests de Sociabilité impliquant d'autres individus pour les 1d10 prochains rounds.

Yeux du démon

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : les yeux d'un humain pendu depuis trois jours (+1)
Description : vos yeux brillent d'une lueur impie verte, qui vous permet de voir comme si vous disposiez du talent Vision nocturne. Si vous détenez déjà ce talent, la portée de votre vision nocturne est doublée (cf. **Éclairage**, page 117 de *WJDR*). L'effet dure 1 heure par point de Magie du lanceur de sorts.

Sorts de Magie mineure



Les sorts de Magie mineure sont notoirement connus et tout lanceur de sorts peut les apprendre. On les trouve dans de vieux grimoires poussiéreux, mais ils sont rarement enseignés. Quiconque a de bonnes bases magiques pourra néanmoins les maîtriser. Les sorts de Magie mineure suivants peuvent être appris par les Sorciers de l'Empire et d'ailleurs, mais sont inhabituels.

Entraves

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un bout de corde (+1)
Description : vous invoquez une force magique invisible qui vient lier les mains d'un adversaire situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) et lui fait lâcher ce qu'il tient. La cible peut entreprendre une demi-action par round pour tenter un test de Force visant à briser ces liens. *Entraves* persiste un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Main du dieu

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un doigt d'un prêtre de Sigmar (+2)
Description : vous triturez les Vents de Magie, qui tourbillonnent autour de vous pour réprimer durant quelque temps les effets de la mutation. Pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, vous bénéficiez d'un bonus de +10% à tout test visant à résister à l'acquisition d'une mutation.

Pas de côté

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une sauterelle (+2)
Description : vous disparaissez et réapparaissez dans un espace de votre choix, dans un rayon de 10 mètres (5 cases). Étant donné que vous foulez l'Aethyr, il y a 10% de chances que vous attiriez l'attention d'un démon chaque fois que vous lancez ce sort. Si tel est le cas, au lieu de réapparaître à l'emplacement souhaité, un démon mineur choisi par le MJ vous saisit pour vous séquestrer à tout jamais dans les Royaumes du Chaos. À utiliser avec parcimonie.

Rejet de mutation

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une potion de soins (+2)
Description : vous touchez un mutant qui perd une mutation de votre choix pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Si le sujet n'est pas consentant, il a droit à un test de Force Mentale pour résister aux effets. Il s'agit d'un sort de contact, inefficace sur les créatures présentant une instabilité (règle spéciale que l'on retrouve par exemple chez les démons) et sur celles qui n'ont aucune mutation (pour des raisons évidentes).

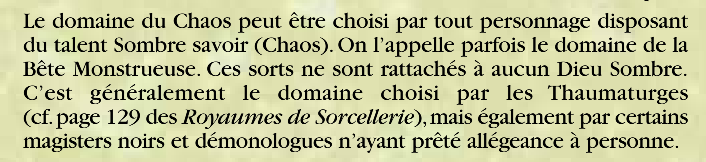


Secousse

Difficulté: 8
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un peu de pierre broyée (+1)
Description: vous provoquez une légère secousse sismique. Prenez le petit gabarit. Toutes les créatures qui se tiennent au sol dans la zone d'effet doivent réussir un test d'Agilité sous peine de tomber à terre. Vous n'êtes vous-même pas affecté par votre propre *secousse*.

Varappe

Difficulté: 7
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un peu de colle (+1)
Description: vos mains et vos pieds deviennent collants et adhèrent à toute surface que vous touchez. Vous bénéficiez de la compétence Escalade (+20%) pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Si vous disposiez déjà de cette compétence, vous bénéficiez au lieu de cela d'un bonus de +20% aux tests d'Escalade jusqu'à la fin de l'effet.



Domaine du Chaos

Le domaine du Chaos peut être choisi par tout personnage disposant du talent Sombre savoir (Chaos). On l'appelle parfois le domaine de la Bête Monstrueuse. Ces sorts ne sont rattachés à aucun Dieu Sombre. C'est généralement le domaine choisi par les Thaumaturges (cf. page 129 des *Royaumes de Sorcellerie*), mais également par certains magisters noirs et démonologues n'ayant prêté allégeance à personne.

Outre le Sombre savoir du Chaos, il existe trois autres domaines de magie spécifiques aux Puissances de la Déchéance; un pour Nurgle, un pour Slaanesh et un pour Tzeentch. Chacun de ces domaines correspond à trois listes de sorts différentes, dont deux contiennent des sorts du domaine du Chaos universel. Ces sorts, issus de *WJDR*, sont repris ici pour plus de commodité.

Caresse du Chaos

Difficulté: 20
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une corne d'homme-bête (+2)
Description: votre contact canalise l'énergie pure du Chaos dans votre cible et la transforme, à moins qu'elle ne réussisse un test de Force Mentale. En cas d'échec à ce test, la cible acquiert une mutation. La mutation se manifeste en quelques secondes et s'avère permanente. Si elle est affectée, la cible doit réussir un second test de Force Mentale, sous peine de se retrouver assommée pendant 1 round en raison de la brutalité et de l'ignominie de la mutation. Il s'agit d'un sort de contact. Les morts-vivants sont immunisés contre la *caresse du Chaos*.

Faveur du Chaos

Difficulté: 9
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: une amulette gravée du symbole d'un dieu du Chaos (+1)
Description: vous invoquez les faveurs des dieux du Chaos. Vous bénéficiez pendant 1 minute (6 rounds) d'un bonus de +10% en Capacité de Combat, Endurance, Force Mentale ou Sociabilité.

Invocation de démon mineur

Difficulté: 12
Temps d'incantation: 2 actions complètes
Ingrédient: un cœur d'humanoïde encore sanguinolent (+2)
Description: vous invoquez un démon mineur qui apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le démon reste pendant 1d10 minutes. Si vous disposez de ce sort par le biais du domaine d'une Puissance de la Déchéance particulière, le démon mineur invoqué correspond au dieu du Chaos en question.

NOUVEAU TALENT: SORT SUPPLÉMENTAIRE

Description: vos études approfondies dans votre domaine de magie vous ont conféré la capacité de lancer un sort qui n'apparaît pas dans votre liste. Sort supplémentaire est un talent particulier car il n'est pas unique, mais multiple: chaque forme de ce talent doit être achetée séparément. Chaque talent de Sort supplémentaire vous donne accès à un sort unique, noté entre parenthèses: Sort supplémentaire (*tornade*), par exemple. Sort supplémentaire est issu de votre domaine et vous devez donc disposer d'un tel domaine pour accéder à celui-ci.

Invocation de démons

Difficulté: 25
Temps d'incantation: 2 actions complètes
Ingrédient: les cœurs encore sanguinolents de six humanoïdes (+3)
Description: vous invoquez un nombre de démons mineurs égal à votre valeur de Magie. Ils apparaissent chacun dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases) et restent pendant 1d10 minutes. Si vous disposez de ce sort par le biais du domaine d'une Puissance de la Déchéance particulière, les démons invoqués correspondent au dieu du Chaos en question.

Main de la destruction

Difficulté: 17
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: la main d'un pendu (+2)
Description: vous enveloppez votre main d'un halo de magie noire. Elle est alors considérée comme une arme magique ayant l'attribut perforante et une valeur de dégâts de 7. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Capacité de Combat quand vous attaquez avec cette main. Le sort reste actif pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez prolonger cette durée en réussissant un test de Force Mentale à chaque round suivant.

Mot de souffrance

Difficulté: 27
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: le sang d'un démon (+3)
Description: vous prononcez le nom secret de l'un des dieux du Chaos, ce qui suffit à infliger d'abominables souffrances à ceux qui vous entourent. Centrez le grand gabarit sur vous-même. Les personnes comprises dans la zone subissent un coup d'une valeur de dégâts de 8 et doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'être sans défense pendant 1 round. Le sort ne vous affecte pas.

Sang bouillonnant

Difficulté: 13
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une fiole de sang démoniaque (+2)
Description: vous crachez du sang brûlant comme de l'acide sur une cible située dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Celle-ci subit un nombre de coups égal à votre valeur de Magie, chacun ayant une valeur de dégâts de 4. Il s'agit d'un projectile magique.

L'INVOCATION DE DÉMONS

Plusieurs sorts du Chaos invoquent des démons. Au moment de l'apparition du démon, l'invocateur doit tout d'abord réussir un test de Force Mentale pour confirmer son emprise. Sans cela, le démon agit à sa guise, ses actes étant dirigés par le MJ. Les démons n'apprécient pas d'être convoqués par des mortels et s'avèrent souvent peu cléments avec ceux qui les appellent.

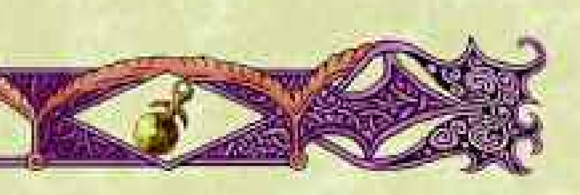


Table 17-2: Liste des sorts du Chaos

Caresse du Chaos
Faveur du Chaos
Invocation de démon mineur
Invocation de démons
Main de la destruction
Mot de souffrance
Sang bouillonnant
Tentation du Chaos
Vision d'horreur
Voile de corruption

Tentation du Chaos

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un symbole sacré profané (+2)
Description : vous ensorcelez une personne située dans un rayon de 24 mètres (12 cases) et la soumettez à votre volonté. À moins que la cible ne réussisse un test de Force Mentale, c'est vous qui décidez des actions qu'elle entreprend à son prochain tour de jeu. Toute instruction qui peut paraître suicidaire octroie à la cible un test de Force Mentale supplémentaire, qui lui permet en cas de réussite de se libérer de l'enchantement. Les morts-vivants sont immunisés contre la *tentation du Chaos*.

Vision d'horreur

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un petit masque (+1)



Description : vous imposez une vision infernale à un personnage situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible est assommée pendant 1 round à moins de réussir un test de Force Mentale. Une fois qu'elle n'est plus assommée, la cible doit réussir un second test de Force Mentale, sans quoi elle gagne 1 point de Folie.

Voile de corruption

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : la lame d'un champion du Chaos (+3)
Description : vous créez un infâme nuage de corruption dans un rayon de 36 mètres (18 cases). Utilisez le grand gabarit. Les personnes affectées doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de perdre 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure. Les créatures ainsi blessées continuent à perdre 1 point de Blessures par round jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de Force Mentale. Celles qui perdent ainsi plus d'1 point de Blessures doivent également réussir un test d'Endurance sous peine d'être victimes d'une mutation. Les morts-vivants n'acquièrent pas de mutation, mais sont pour le reste affectés normalement par le sort.

Le domaine de Nurgle



Nurgle, le père des épidémies, octroie à ses serviteurs une sélection de sorts immondes, vecteurs de maladies et de désespoir. Ces sorts se caractérisent par leur nature abominable, s'accompagnant d'odeurs nauséabondes, de chair putréfiée et de corruptions corporelles.

Beauté intérieure

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de fruit pourri et infesté de vers (+2)
Description : vous accélérez le vieillissement d'un individu ou la décrépitude d'un objet. Il s'agit d'un sort de contact. Si l'objet n'est pas organique, il se met à s'effriter, ce qui diminue sa qualité d'un cran. Si l'objet est organique, il mûrit très rapidement, jusqu'à pourrir et à éclater en déversant son contenu nauséabond. Les créatures vivantes ont droit à un test d'Endurance pour résister à ces effets. En cas d'échec, le sujet vieillit de 2d10 ans et perd à jamais –1d10% en Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force, Endurance et Agilité.

Faveur de Nurgle

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une pincée de vomissement (+2)
Description : grâce à *faveur de Nurgle*, vous absorbez une maladie qui affecte la créature touchée. L'affection est en vous, mais vous ne souffrez pas de ses effets pendant un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie. Vous pouvez transférer la maladie à une autre cible en la touchant, mais elle a droit à un test d'Endurance pour résister à cette tentative. Si la cible réussit ce test, la maladie reste en vous, mais vous pouvez retenter de vous en débarrasser, sur la même cible ou une autre. Si le sort prend fin avant que vous ayez pu transmettre l'affection, vous êtes contaminé.

Gerbe corruptrice

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de viande infestée de vers (+2)
Description : vous vomissez un jet de sang putride et méphitique, mêlé de pus, de vers et de sécrétions diverses. Prenez le gabarit de flammes. Toute cible touchée par la gerbe doit aussitôt réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de subir trois coups d'une valeur de dégâts de 4. En outre, les créatures affectées ont la nausée et subissent un malus de –10% à tous les tests de compétence et de caractéristique pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

TABLE 17-3 : LISTES DE SORTS DU DOMAINE DE NURGLE

Liste élémentaire	Liste mystique	Liste cardinale
Beauté intérieure	Faveur du Chaos	Beauté intérieure
Caresse du Chaos	Gerbe corruptrice	Faveur de Nurgle
Faveur de Nurgle	Invocation de démon mineur	Gerbe corruptrice
Immonde messager	Invocation de démons	Immonde messager
La multitude fait le tout	Mot de souffrance	La multitude fait le tout
Main de la destruction	Nuage de miasmes	Nuage de miasmes
Pestilence réjouissante	Prodigieuse santé	Pestilence réjouissante
Sang bouillonnant	Puanteur de Nurgle	Prodigieuse santé
Vision d'horreur	Tentation du Chaos	Puanteur de Nurgle
Voile de corruption	Vent épidémique	Vent épidémique

Immonde messager

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une poignée d'excréments humains (+1)
Description : vous vomissez un torrent de mouches bleues et vertes qui tourbillonnent autour de vous pour former une nuée évoquant vaguement une tête de crapaud. Vous pouvez indiquer un message comptant jusqu'à 25 mots à cette nuée, qui se charge alors de le transmettre au destinataire souhaité. La nuée se déplace à la vitesse de 1,5 km par heure et délivre le message d'une voix étranglée qui rappelle des haut-le-cœur. Une fois la tâche accomplie, les mouches s'enfouissent dans tous les orifices du destinataire et disparaissent. La première fois qu'un individu reçoit un message par le biais de ce sort, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.

La multitude fait le tout

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un organe visqueux d'une victime d'une épidémie (+3)
Description : votre corps se désagrège pour former une nuée de mouches prenant la forme d'un homme. Tout ce que vous portez sur vous ou dans vos mains tombe au sol. Vous acquérez le talent Vol avec une vitesse en vol égale à votre valeur de Mouvement. Tant que vous restez sous cette forme, vous êtes immunisé contre les dégâts des armes non magiques. Vous ne pouvez être ciblé par des sorts (à l'exception de *dissipation*), mais restez sujet aux sorts de zone infligeant des dégâts. Vous pouvez altérer votre forme, tant qu'elle reste continue. Cela signifie que vous ne pouvez vous séparer en plusieurs nuées, ce qu'une force extérieure ne peut pas faire davantage. Vous pouvez vous insinuer dans des espaces étroits, dès lors qu'une seule mouche pourrait s'y glisser. *La multitude fait le tout* persiste pendant un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie, mais vous pouvez y mettre un terme quand vous le souhaitez. Si le sort prend fin prématurément et que vous vous trouvez dans un espace trop étroit pour accueillir votre corps, vous mourez aussitôt.

Nuage de miasmes

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : des larmes d'un enfant malade (+2)
Description : une abjecte brume verte s'élève du sol qui vous entoure. Centrez le grand gabarit sur vous-même. Toutes les créatures qui sont dans la zone d'effet subissent un malus de –20% aux tests de caractéristique et de compétence, malus qui dure un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, qu'elles en sortent ou non. Le nuage reste en place pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Vous êtes vous-même immunisé contre votre propre *nuage de miasmes*.

Pestilence réjouissante

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : le cerveau d'un champion du Chaos de Nurgle (+3)
Description : vous contaminez toutes les créatures situées dans un rayon de 24 mètres (12 cases) d'une terrible maladie. Lancez les dés sur la table suivante pour déterminer la maladie invoquée. Les règles de rétablissement sont les mêmes que pour les maladies normales.

~ PESTILENCE RÉJOUISSANTE ~

1d100	Maladie
01-16	Trembloblote
17-32	Infection du visu
33-48	Rampante bubonique
49-64	Fièvre osseuse
65-80	Fébrilité grise
81-96	Variole verte
97-00	Pourriture de Neiglish

Prodigieuse santé

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : le cordon ombilical d'un enfant mort-né (+1)
Description : vous placez vos mains sur le visage de la cible et de petites vrilles vertes poussent comme des poils dans vos paumes à la fin de l'incantation. Après sept secondes d'agonie, les traits de la cible s'altèrent légèrement et tous les défauts, toutes les marques de mauvaise santé, s'évanouissent, quelle que soit leur gravité, cachés derrière un masque de vigueur. Mais aussi parfaite soit la transformation, elle n'en est pas moins dérangeante. Les joues sont trop roses, la mâchoire trop parfaite, les dents un peu trop blanches et les yeux brillent d'une promesse lascive. *Prodigieuse santé* persiste pendant un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie ou dès que la cible perd 1 point de Blessures.

Puanteur de Nurgle

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un œuf pourri (+1)
Description : des relents nauséabonds émanent de votre corps et polluent l'air environnant. L'odeur est si nocive que ceux qui respirent ces vapeurs attrapent la nausée et se mettent à vomir, presque invalidés par les relents. Toutes les créatures vivantes qui vous sont adjacentes doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'être sans défense pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Même ceux qui réussissent ce test subissent un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat. Les vapeurs vous accompagnent pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Vous êtes immunisé contre votre propre *puanteur de Nurgle*.

Vent épidémique

Difficulté : 29
Temps d'incantation : 2 actions complètes



Ingrédient : le vent nauséabond d'un grand immonde (+3)

Description : vous invoquez les vents immondes de Nurgle pour qu'ils balayent la campagne environnante et sèment la mort et la maladie. Choisissez un point situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases) et centrez-y le grand gabarit. Toutes les créatures vivantes qui sont prises dans la zone d'effet doivent réussir un test d'Endurance Difficile (–20%) sous peine de contracter la pourriture de Neiglish. En outre, le nuage est source de Terreur. Il se disperse après un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Le domaine de Slaanesh

Slaanesh est le dieu de la douleur et du plaisir. Les sorts qui sont associés à ses passions perverses et morbides les reflètent. Ces sorts agissent sur l'esprit, créant de fausses sensations pour pousser les victimes à commettre des actes innommables.

Béatitude funeste

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : symbole de Slaanesh (+1)
Description : d'un simple contact, vous placez une créature vivante dans un état de bien-être euphorique pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Si la victime souhaite entreprendre une action au cours d'un round donné, elle doit au préalable réussir un test de Force Mentale, sans quoi elle restera immobile à sourire béatement, renonçant à toute action pour le round. Les cibles qui réussissent dans ce cadre trois tests d'Endurance consécutifs mettent un terme aux effets du sort. *Béatitude funeste* est un sort de contact.

Douleur euphorisante

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action



Ingrédient : une goutte de sueur d'un amant (+2)
Description : les sens d'une créature située dans un rayon de 12 mètres (6 cases) sont profondément altérés. Le sujet du sort a droit à un test de Force Mentale pour résister aux effets. En cas d'échec, la cible tire du plaisir de la souffrance, tandis que les sources habituelles de plaisir lui deviennent douloureuses. Ces effets persistent pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. En outre, quand la cible inflige ou subit des dégâts, elle bénéficie pendant 1 round d'un bonus (non cumulatif) de +10% aux tests de Capacité de Combat et en Endurance.

Insaisissable gloire

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une dose de liqueur d'amande (+2)
Description : vous soufflez un air parfumé en plein visage ou dans l'oreille d'une créature vivante adjacente. Elle est aussitôt assaillie de visions glorieuses de ce qu'elle pourrait accomplir, ce qui dans le même temps souille son âme et l'accable de honte. La cible *d'insaisissable gloire* bénéficie d'un bonus à un test, égal à +10% x votre valeur de Magie, sachant que le test doit être effectué avant un nombre de jours égal à votre valeur de Magie.

Langue cinglante

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : pétales de rose écrasés (+1)
Description : votre langue s'allonge de plusieurs mètres pour s'insinuer dans les moindres orifices de ceux qu'elle frappe de sa forme lascive et frétillante. Vous pouvez ainsi atteindre des cibles situées dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Le sort agit comme un *projectile magique*. Les créatures frappées par la langue subissent un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui ignore l'armure, l'appendice libérant une vague de pure agonie. La langue garde cet aspect et ces pouvoirs pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, sachant que vous pouvez attaquer par ce biais au prix d'une demi-action.

Malédiction de la chair

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une excroissance sectionnée, truffée de 144 araignées vivantes (+3)
Description : une créature située dans un rayon de 24 mètres (12 cases) développe d'horribles appendices dont elle ne contrôle pas la croissance. La cible peut résister à ces effets en réussissant un test de Force Mentale Difficile (–20%). Chaque round après l'incantation, jetez 1d10 et consultez la table suivante pour déterminer les effets du sort pour le round.

~ Malédiction de la chair ~

1d10	Effets pour le round
1–3	Des excroissances de gras, de tendons et de muscles émergent violemment de la victime, saillant de 2 mètres (1 case) dans une direction aléatoire. Toute créature venant faire obstacle à cette éruption doit réussir un test d'Agilité sous peine de se retrouver coincée sous la masse. Chaque round suivant, elle peut alors s'en extraire en réussissant un test d'Agilité Assez difficile (–10%), sachant qu'elle risque l'asphyxie au bout d'une minute.
4–6	Un tentacule jaillit sur 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) dans une direction aléatoire. Toute créature qui fait obstacle à cette éruption doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 3.
7–8	Il ne se passe rien ce round-ci.
9–10	La victime et toutes ses excroissances se déplacent de 1d10 x 2 mètres (1d10 cases) dans une direction aléatoire.

Les effets de *malédiction de la chair* sont permanents, la victime continuant à développer appendices et excroissances jusqu'à ce

TABLE 17-4 : LISTES DE SORTS DU DOMAINE DE SLAANESH

Liste élémentaire	Liste mystique	Liste cardinale
Béatitude funeste	Faveur du Chaos	Béatitude funeste
Caresse du Chaos	Invocation de démon mineur	Douleur euphorisante
Douleur euphorisante	Invocation de démons	Insaisissable gloire
Insaisissable gloire	Langue cinglante	Langue cinglante
Main de la destruction	Malédiction de la chair	Malédiction de la chair
Pantin de chair	Mot de souffrance	Pantin de chair
Sang bouillonnant	Pavane de Slaanesh	Pavane de Slaanesh
Torrent doré	Succube	Succube
Voile de corruption	Tentation du Chaos	Torrent doré
Vision d'horreur	Voile du désir	Voile du désir

qu'elle soit la cible d'une *dissipation* réussie (auquel cas toutes les malformations disparaissent) ou qu'elle meure. Tant qu'elle est affectée par ce sort, la victime ne peut entreprendre la moindre action et est sans défense.

Pantin de chair

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une marionnette (+3)
Description : vous prenez le contrôle d'une autre créature, qui devient votre marionnette. Si la cible manque son test de Force Mentale Assez difficile (–10%), ses yeux prennent la couleur des vôtres. En outre, elle se met à rougir et à transpirer, comme sous l'effet de l'excitation ou de la colère. Tant qu'elle est sous votre emprise, la cible est forcée d'obéir à vos instructions psychiques. Si vous lui ordonnez d'agresser ses compagnons, elle devra le faire. Votre contrôle du *pantin de chair* est tel que vous pouvez même parler par sa bouche. Vous conservez cet ascendant pour un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie, mais il vous faut pour cela garder la cible en vue à tout instant. En outre, il vous en coûte une demi-action par round, sans quoi le sort prend aussitôt fin. Les personnes soumises à ce sort se sentent violées dans leur intimité et doivent réussir un test de Force Mentale supplémentaire sous peine de gagner 2 points de Folie. Si vous donnez à la cible une instruction qu'elle a toutes les raisons de considérer comme suicidaire, elle peut tenter un autre test de Force Mentale pour mettre fin à l'emprise.

Pavane de Slaanesh

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une flasque de vin (+2)
Description : toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 24 mètres (12 cases) doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%), sans quoi elles seront obligées de danser sans la moindre pudeur aux sons aethyriques de la musique de Slaanesh, pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Pendant ce temps, elles ne peuvent pas entreprendre la moindre action et sont sans défense. Une créature qui subit une attaque est aussitôt libérée des effets du sort. Le sort s'accompagne d'un effet secondaire : à chaque minute passée à danser, la victime doit réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) sous peine de gagner 1d10/5 points de Folie pour avoir vibré à l'écoute de cette mélodie impie.

Succube

Difficulté : 28
Temps d'incantation : 3 actions complètes
Ingrédient : la langue d'une vierge (+3)
Description : au terme de l'incantation, votre esprit est libéré de votre corps, qui se trouve dans un état comateux, et plane dans l'Aethyr. Bien que vous ne puissiez pas agir sur le monde physique, vos sens continuent de fonctionner normalement (vue, ouïe, odorat, toucher, goût). Tant que vous êtes sous cette forme spectrale, vous restez totalement invisible et ne pouvez être frappé par les armes non magiques. Vous êtes toujours soumis aux lois de la nature, ce qui fait que vous ne pouvez vous déplacer à travers les murs, voler ou entreprendre toute action qui vous est proscrite en temps normal. Vous ne pouvez lancer d'autre sort et restez dans cet état pendant un nombre d'heures égal au double de votre valeur de Magie. Il vous faut retourner dans votre corps physique avant la fin du sort ; si quelque chose vous empêche de le faire de vous-même, votre conscience est tout de même transportée dans votre enveloppe corporelle, mais la violence de ce transfert vous oblige à réussir un test de Force Mentale Difficile (–20%) sous peine de gagner 1 point de Folie. Vous ne pouvez lancer ce sort sur une autre personne.

Bien que le sort se rapproche de *forme astrale* (cf. page 142 des *Royaumes de Sorcellerie*), *succube* s'accompagne d'un effet peu ordinaire qui se manifeste quand votre forme spectrale entre en contact avec la chair mortelle. Ainsi, grâce au pouvoir de Slaanesh, la créature touchée ressent le contact, alors qu'elle ne peut vous voir, vous entendre ou percevoir votre odeur. Vous ne pouvez blesser le sujet, mais vous avez la capacité d'exciter ses sens. Pour chaque heure passée à caresser ainsi une victime, celle-ci doit réussir un test d'Endurance et un autre, de Force Mentale. Si elle rate le test d'Endurance, elle perd 1d10 points de Blessures, son âme étant invitée à quitter son corps. Si le test de Force Mentale est manqué, la cible gagne 1 point de Folie suscité par le plaisir intense de la situation. Tant qu'elle est ainsi titillée, la victime peut agir normalement, malgré la sensation pour le moins étrange.

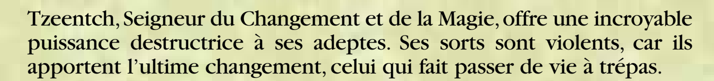
Torrent doré

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un peu d'urine (+3)
Description : un rayon de lueur chaude et dorée jaillit de la paume de votre main. Le trait peut affecter une seule et unique cible que vous avez en ligne de mire dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible éprouve alors une sensation agréable et engourdissante. Si la victime souhaite entreprendre une action au cours d'un round donné, elle doit au préalable réussir un test de Force Mentale, sans quoi elle reste immobile à sourire béatement, renonçant à toute action pour le round. Les cibles qui réussissent dans ce cadre trois tests d'Endurance consécutifs mettent un terme aux effets du sort.

Voile du désir

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : la langue d'une catin (+2)
Description : la créature que vous touchez subit une profonde altération, tandis que des particules roses tourbillonnent contre sa chair, provoquant l'excitation et un plaisir intense. *Voile du désir* produit plusieurs effets. Tout d'abord, le sort contre tous les effets de l'ivresse, de l'abus de nourriture et du manque de sommeil. Ensuite, il efface tous les signes extérieurs d'atteinte physique, sans pour autant soigner véritablement les blessures. Enfin, il confère à la cible un bonus de +10% aux tests de Sociabilité pendant un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie.

Le domaine de Tzeentch



Tzeentch, Seigneur du Changement et de la Magie, offre une incroyable puissance destructrice à ses adeptes. Ses sorts sont violents, car ils apportent l'ultime changement, celui qui fait passer de vie à trépas.

Bénédiction de Tzeentch

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: le doigt d'un sorcier (+2)
Description: vous criez le nom de Tzeentch pour invoquer sa bénédiction. Jetez 1d10. Si le résultat est impair, vous acquérez une mutation. Si le résultat est pair, vous pouvez ajouter un sort de n'importe quel domaine à votre répertoire de la journée.

Confusion bestiale

Difficulté: 6
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: de l'urine de loup (+1)
Description: vos yeux émettent une lueur malsaine qui instille la terreur chez un animal ordinaire situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La cible a droit à un test de Force Mentale pour résister à ces effets. En cas d'échec, elle se comporte étrangement. Jetez 1d10 et consultez la table suivante pour déterminer ce qui se passe.

~ Confusion bestiale ~

1d10	Résultat
1–2	*Panique!* L'animal part au plus vite dans une direction aléatoire, fuyant une horde de loups de feu qu'il est le seul à voir.
3–4	*Évanouissement!* L'animal s'évanouit.
5–6	*Rage!* L'animal perçoit son maître (ou une autre créature) comme un ennemi et l'attaque. Les chevaux se cabrent pour faire chuter leur cavalier, les chiens grognent et mordent, les oiseaux s'en prennent aux yeux, etc.
7–8	*C'est quoi cette odeur?* L'animal produit une incroyable flatulence. Tous les personnages situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) doivent réussir un test d'Endurance sous peine de subir un malus de –10% à tous leurs tests tant qu'ils restent dans la zone. Les gaz se dispersent au bout de 1d5 rounds, après quoi, il faut retirer sur la table.
9–10	*Tremble et meurs!* La pauvre bête est si terrifiée que son cœur explose, entraînant la mort.



L'animal retrouve son état normal au bout d'un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie, à moins de mourir avant cela.

Dissipation de mortel

Difficulté: 30
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: les yeux d'un sorcier (+3)
Description: sélectionnez une créature située dans un rayon de 6 mètres (3 cases). La cible doit réussir un test de Force Mentale Très difficile (–30%) sous peine d'être aspirée dans les Royaumes du Chaos pour le plus grand divertissement des démons.

Esclave du Chaos

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une poignée de sable (+2)
Description: vous projetez votre conscience au sein d'une autre créature vivante. Le sujet de cette attaque psychique a droit à un test de Force Mentale pour résister à l'intrusion. En cas d'échec, vous prenez le contrôle de ses actes pendant un nombre de minutes égal au double de votre valeur de Magie. Si l'une de vos instructions paraît suicidaire, la cible a droit à un autre test de Force Mentale pour rompre l'enchantement. Tant que vous possédez ainsi un corps de mortel, votre propre enveloppe corporelle reste dans un état cataleptique profond. À la fin des effets du sort, le sujet doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine d'acquérir une mutation.

Flammes du destin

Difficulté: 7
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: une petite météorite (+1)
Description: des flammes d'un orange très clair jaillissent du sol, tout autour de vous. Dans ces langues de feu apparaissent des images de l'avenir. Vous pouvez rejouer un test de caractéristique ou de compétence au choix effectué avant que ne s'écoule un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie.

Flammes incarnates de Tzeentch

Difficulté: 15
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une flèche enflammée (+2)
Description: des flammes roses et dégoulinantes d'énergie jaillissent du bout de vos doigts pour frapper une créature située dans un rayon de 6 mètres (3 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 4 ignorant l'armure.

Invalidation de la magie

Difficulté: 20
Temps d'incantation: 2 actions complètes
Ingrédient: le sang d'une horreur (+2)
Description: vous psalmodiez les paroles impies des démons, ce qui vous permet d'absorber l'énergie d'un objet magique proche. Vous choisissez un objet magique situé dans un rayon de 6 mètres (3 cases), qui perd aussitôt toutes ses propriétés magiques pendant 1d10 minutes. Vous devez réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'acquérir une mutation.

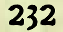


TABLE 17-5 : LISTES DE SORTS DU DOMAINE DE TZEENTCH

Liste élémentaire	Liste mystique	Liste cardinale
Caresse du Chaos	Bénédiction de Tzeentch	Bénédiction de Tzeentch
Faveur du Chaos	Confusion bestiale	Dissipation de mortel
Flammes incarnates de Tzeentch	Dissipation de mortel	Esclave du Chaos
Main de la destruction	Esclave du Chaos	Flammes du destin
Sang bouillonnant	Flammes du destin	Flammes incarnates de Tzeentch
Tentation du Chaos	Invalidation de la magie	Invalidation de la magie
Tempête de feu de Tzeentch	Invocation de démon mineur	Ramollissement
Transformation de Tzeentch	Invocation de démons	Stupeur embrasée
Vision d'horreur	Mot de souffrance	Tempête de feu de Tzeentch
Voile de corruption	Stupeur embrasée	Transformation de Tzeentch

Ramollissement

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un peu de cire (+2)
Description : d'étranges points bleus et luisants apparaissent sur vos mains. Si vous touchez ensuite un objet non magique, celui-ci perd toute fermeté pour devenir mou et malléable. L'acier se tord, le verre se replie, la roche se transforme en argile. Si vous lancez ce sort sur une arme, elle devient molle et se brise si on s'en sert au combat. Une armure ainsi affectée n'offre plus aucune protection, tous les points d'Armure étant annulés dans les zones couvertes correspondantes (d'ailleurs, l'armure se brise en cas de coup porté sur une telle zone). Vous ne pouvez affecter qu'un objet dont le volume ne dépasse pas 1,5 m³. Une fois transformée, vous pouvez modeler la matière à votre guise, même si, dans certains cas, le MJ peut exiger que vous réussissiez un test de Métier approprié. L'objet reste mou comme la cire pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de magie.

Stupeur embrasée

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : liquide crânien d'un dément (+2)
Description : un trait de flammes magenta jaillit de votre main. Il s'agit d'un *projectile magique*. Si l'attaque porte, la cible gagne 1d10/2 points de Folie, à condition de n'avoir aucun point de Folie avant l'attaque. Dans le cas contraire, elle perd 1d10/2 points de Folie et subit un coup d'une valeur de dégâts de 1 qui ignore le bonus d'Endurance et l'armure. Si le total de points de Folie de la cible atteint 0, celle-ci est débarrassée de tous les troubles mentaux dont elle souffrait.

Tempête de feu de Tzeentch

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : un feu de joie alimenté par les ossements de 13 mutants (+3)
Description : vous créez une tempête impie de flammes pourpres qui s'abat à l'endroit que vous désignez dans un rayon de 24 mètres (12 cases). Prenez le grand gabarit. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent quatre attaques d'une valeur de dégâts de 4. Les créatures qui meurent sous l'effet d'une *tempête de feu de Tzeentch* sont directement incinérées, réduites en cendres roses qui se dissipent sous l'action du vent. Mais ce n'est pas tout. Les cendres tourbillonnent pendant 2 rounds et fusionnent pour engendrer des horreurs roses (cf. page 247), à raison d'une par créature tuée par le sort. Ces monstres ne sont néanmoins pas sous votre emprise et s'attaquent aux créatures les plus proches d'eux. Ils finissent par se lasser de ce monde et retournent vers les Royaumes du Chaos au bout de 1d10 rounds.

Transformation de Tzeentch

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : le cœur d'un mutant (+2)
Description : choisissez une créature située dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Cette dernière doit réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10%) sous peine de s'évanouir tandis que son corps subit une série de transformations plus horribles les unes que les autres. Chaque round, et ce, pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie, la cible doit jouer un test d'Endurance Assez facile (+10%). À la fin des effets du sort, elle acquiert une mutation par test d'Endurance manqué. Jusqu'à la fin du sort, la cible est sans défense.

L'INVOCATION DE DÉMONS

L'une des principales forces des sorciers du Chaos réside dans leur capacité à invoquer des démons des Royaumes du Chaos. Ils peuvent ainsi convoquer des légions infernales entières, prêtes à les servir (le plus souvent). Mais ces prouesses ne se font pas sans risque, car faire directement appel aux entités des Royaumes du Chaos est une entreprise périlleuse qui a causé la mort de plus d'un sorcier ayant perdu le contrôle de sa magie.

Jusqu'à maintenant, l'invocation de démons était restreinte au domaine du Chaos, même si certains rituels permettaient des effets plus permanents. Si l'efficacité de ces sorts n'est plus à démontrer pour ce qui est d'invoquer les créatures associées, ces démons restent somme toute modestes et ne s'attardent pas longtemps dans le monde des mortels. Les sorciers du Chaos qui veulent convoquer des démons plus puissants recourent à des rituels spécifiques.

Rituels d'invocation démoniaque

L'invocation de démons exige un rituel spécifiquement adapté à la créature souhaitée. On peut mener un rituel destiné à invoquer un type particulier de démon mineur ou subalterne, ou bien un serviteur ou créature démoniaque, mais celui qui souhaite faire appel aux entités plus puissantes, comme les démons exaltés et les démons majeurs, doit concevoir un rituel spécifiquement adressé au démon en question. Plutôt que de vous servir de dizaines de rituels différents, nous vous proposons ci-après un modèle de rituel qui vous aidera à créer vos propres rituels d'invocation démoniaque (sans oublier de consulter la rubrique Recherche de rituels, page 168 des *Royaumes de Sorcellerie*). Gardez à l'esprit que ces rituels ne sont ni divins ni occultes, ce qui permet aux adeptes de ces deux traditions magiques d'y recourir. En revanche, tous ces rituels exigent le talent Magie noire.

Appel de démon

Type : magie noire
Langage mystique : démoniaque
Magie : 1 (démon subalterne), 2 (serviteur ou créature démoniaque, ou démon mineur), 3 (prince démon ou démon exalté), 4 (démon majeur)
XP : 100 (démon subalterne), 200 (serviteur ou créature démoniaque, ou démon mineur), 300 (prince démon ou démon exalté), 400 (démon majeur)

TABLE 17-6: RÉACTIONS DES DÉMONS

1d10	Réaction
1	*Gueule du Chaos*. Le rituel échoue et crée un orifice frémissant qui aspire le corps du sorcier vers les Royaumes du Chaos dans un bruit de déglutition satisfaite. Toutes les créatures vivantes qui voient la scène gagnent automatiquement 1 point de Folie et doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 1d10 points de Folie de plus. Le portail reste ouvert pendant 1d10 rounds avant de se refermer dans un bruit sec.
2	*Explosion occulte*. L'air devient lourd et le tonnerre retentit tandis que le démon s'extrait de sa matrice extradimensionnelle. Il gémit et braille comme un nouveau-né, sans prêter la moindre attention aux instructions du personnage. Lancez 1d10. Sur un résultat de 1–3, le démon attaque la créature la plus proche ; 4–6, il s'en prend au sorcier ; 7–9, il l'assiste pendant 1d10 heures avant de se retourner contre lui ; sur un 10, il se contente de repartir vers les Royaumes du Chaos. Sur un résultat de 1–6, le démon repart vers ce même royaume au bout de 1d10 minutes.
3	*Interférence*. Le rituel invoque un démon moins puissant. Exemple : le personnage souhaitait appeler un démon mineur, mais un serviteur démoniaque du choix du MJ se présente. Le sorcier doit réussir un test de Force Mentale opposé pour confirmer son emprise sur le démon. Si ce dernier l'emporte, il reste maître de ses faits et gestes, et attaque qui bon lui semble. Si c'est le sorcier qui l'emporte, il prend l'ascendant sur le démon pendant un nombre de semaines égal à sa valeur de Magie.
4–7	*Contrat instable*. L'air se met à tourbillonner, puis adopte un aspect solide pour prendre la forme d'un démon. Le sorcier doit réussir un test de Force Mentale opposé pour confirmer son emprise sur le démon. Si ce dernier l'emporte, il reste maître de ses faits et gestes, et attaque qui bon lui semble. Si c'est le sorcier qui l'emporte, il prend l'ascendant sur le démon pendant un nombre de semaines égal à sa valeur de Magie.
8–9	*Contrat magique*. Le démon invoqué apparaît dans un nuage de fumée noire ou de mouches virevoltantes, ou dans une colonne de sang, ou encore du néant, au milieu des soupirs d'un millier d'amants. Le sorcier doit réussir un test de Force Mentale opposé pour confirmer son emprise sur le démon. Si ce dernier l'emporte, il reste maître de ses faits et gestes, et attaque qui bon lui semble. Si c'est le sorcier qui l'emporte, il prend l'ascendant sur le démon pendant un nombre de mois égal à sa valeur de Magie.
10	*Contrat total*. Le démon invoqué apparaît. Il perçoit une grande puissance chez ce mortel qui l'a appelé et s'incline devant lui, craignant pour sa propre existence. Le sorcier confirme automatiquement son emprise et le démon demeure dans le monde des mortels jusqu'à ce qu'il soit libéré par son maître ou qu'une dissipation mette fin à l'enchantement.

TABLE 17-7: EXEMPLES D'INGRÉDIENTS D'INVOCATION RITUELLE

Type	Ingrédients possibles
Serviteur ou créature démoniaque	Élément corporel mineur (doigt ou orteil), sacrifice animal, encens rare et produits d'une valeur de 50 co
Démon mineur	Sacrifice physique significatif (bras, œil, langue), sacrifice humain, bijoux ou armes d'une valeur de 100 co
Démon exalté ou prince démon	Sacrifice d'un être innocent (enfant, prêtre), encens et produits d'une valeur de 500 co, nom véritable
Démon majeur	Sacrifice de 66 âmes, trésor d'un roi, objet magique, nom véritable

TABLE 17-8: EXEMPLES DE CONDITIONS

Type	Conditions possibles
Serviteur ou créature démoniaque	Corps peinturluré de sang, de salive ou autre liquide, un autel, symbole du Chaos
Démon mineur	Un lanceur de sorts supplémentaire, autel, feu de joie, symbole du Chaos, bâtiment en ruine
Démon exalté ou prince démon	Trois lanceurs de sorts supplémentaires, ville en ruine, incendie
Démon majeur	12 lanceurs de sorts supplémentaires, monolithe, cimetière, site consacré au Chaos

Ingrédients : consultez la **Table 17–7 : exemples d'ingrédients d'invocation rituelle** pour quelques exemples. En outre, si vous avez l'intention de convoquer un prince démon, un démon exalté ou un démon majeur, vous devez disposer de son identité profonde (cf. **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos**). Si vous n'avez pas cette composante, vous subissez un malus de –20% aux tests opposés de Force Mentale visant à contrôler le démon.

Conditions : consultez la **Table 17–8 : exemples de conditions.**

Conséquences : les conséquences doivent généralement être graves. Pour les démons subalternes, et les serviteurs et créatures démoniaques, le lanceur de sorts devrait gagner 1–3 points de Folie, tandis que l'invocation de démons mineurs se traduira par des mutations en plus de points de Folie. Un personnage qui échoue dans l'appel d'un prince démon, d'un démon exalté ou d'un démon majeur devrait invariablement être aspiré dans les Royaumes du Chaos.

Difficulté : la difficulté peut être déterminée aléatoirement, comme suit : démons subalternes (1d10+2), serviteurs et créatures démoniaques (1d10+4), démons mineurs (2d10+2), princes démons et démons exaltés (2d10+8), démons majeurs (3d10+8). Ajoutez +4 pour chaque démon invoqué au-delà du premier. Ainsi, un rituel visant à invoquer quatre démons mineurs aura une difficulté de 2d10+14.

Temps d'incantation : tous les rituels d'appel de démon prennent 8 heures, plus 2 heures par point de Magie demandé au lanceur.

Description : le rituel invoque le démon indiqué depuis les Royaumes du Chaos, l'entité apparaissant dans un espace que vous déterminez dans un rayon de 12 mètres (6 cases). En revanche, les démons n'acceptent pas volontiers de servir des mortels. Jouez donc 1d10 et comparez le résultat avec la **Table 17–6 : réactions des démons**.

Octogrammes

De la même manière que les lanceurs de sorts peuvent tirer profit de cercles de protection lors de leurs incantations (cf. page 144 de *WJDR*), pour éviter les pires affres de la Malédiction de Tzeentch, les démonologues et les sorciers du Chaos peuvent recourir aux octogrammes lors de l'invocation de démons. Un octogramme est un cercle hermétique contenant une étoile à huit branches. En plus de tracer l'étoile inversée



à l'intérieur du cercle, le lanceur doit également dessiner diverses runes de garde, invoquant les noms des dieux censés le protéger ainsi que le nom véritable (l'identité profonde) du démon à convoquer.

S'il veut pouvoir tracer l'octogramme, le lanceur de sorts doit disposer de la compétence Connaissances académiques (démonologie) et de composantes matérielles dont le prix s'élève à 100 co x la valeur de Magie exigée par le sort. Le dessin de l'octogramme demande une heure de travail attentionné. À l'issue de cette heure, le MJ effectue le test de Connaissances académiques (démonologie) à la place du joueur. Chaque degré de réussite octroie un bonus de +10% au test de Force Mentale que le personnage effectue pour prendre l'ascendant sur le démon invoqué. Si l'intégrité du cercle vient à être rompue (le périmètre en étant éparpillé ou étiré jusqu'à la rupture) durant le test de Force Mentale ou pendant l'incantation, le démon est automatiquement libéré.

Une fois que l'octogramme est tracé, le lanceur de sorts peut entamer le rituel pour invoquer le démon. Si le rituel fonctionne, le démon apparaît sur l'étoile à huit branches. Si vous inscrivez son nom véritable au sein de l'octogramme, le démon reste en place jusqu'à ce que vous fassiez le test de Force Mentale opposé. Sans cela, le monstre peut chaque jour tenter un test de Force Mentale pour retrouver sa liberté.

Le lanceur de sorts peut attendre avant de jouer son test opposé, pendant un nombre de jours égal à sa valeur de Magie. Il est également possible de profiter d'un octogramme dans le cadre des sorts *invocation de démon mineur* et *invocation de démons*.

Familiers démoniaques

Les sorciers du Chaos peuvent recourir aux rituels d'invocation de démons pour acquérir un familier démoniaque. De même que les sorciers qui lient ou créent des familiers (cf. *Les Royaumes de Sorcellerie*, page 183), les sorciers du Chaos peuvent profiter de l'aide d'un assistant, démoniaque en l'occurrence, qui met sa puissance et son expertise à son service. À l'instar des autres familiers, un tel démon peut accroître l'efficacité du personnage, en ajoutant à son impact magique et en lui permettant d'accumuler plus d'énergie. L'avantage est grand, mais il n'est pas sans risque.

Appeler le familier

Pour appeler un familier démoniaque, vous devez être en mesure de mener un rituel invoquant un démon subalterne. Il serait théoriquement possible de disposer d'un familier démoniaque plus puissant, mais ces entités résistent bien mieux à la magie qui pourrait les réduire à cette fonction. Il est également nécessaire d'être doté d'une valeur de Magie d'au moins 2 et des compétences Connaissances académiques (démonologie) et Langage mystique (démoniaque). Bien qu'il ne soit pas strictement nécessaire, un octogramme peut s'avérer utile pour empêcher le démon subalterne de se déchaîner pendant la phase de pourparlers.

Pourparlers

Une fois que le rituel est achevé et que le démon est présent, vous devrez parlementer avec lui pour le convaincre de vous servir. L'opération est simple. Il vous faut réussir un test de Sociabilité Difficile (–20%) opposé au test de Force Mentale du démon. En cas d'échec, vous pourrez toujours retenter de le convaincre pendant un nombre de jours égal à votre valeur de Magie, à raison d'une fois par jour. Si vous ne parvenez pas à un accord, le démon retourne aux Royaumes du Chaos (dans le cas de l'utilisation d'un octogramme qui se trouve être endommagé, le démon peut s'en échapper et agir à sa guise dans le monde des mortels).

Vous pouvez réduire la difficulté du test de Sociabilité par le biais de présents et de promesses. Plus le cadeau est somptueux, plus le démon se montrera conciliant. Voici quelques exemples de dons et les aménagements à apporter au test en conséquence :

- *Âme immortelle*. Si le sorcier offre son âme immortelle au démon, qui pourra en disposer à la fin de son service, la difficulté est réduite de deux crans.

FAMILIERS DÉMONIAQUES PLUS PUISSANTS

Ces règles peuvent servir à soumettre des démons plus puissants. Il suffit pour cela de recourir à un rituel supérieur. En revanche, il convient de noter que plus le démon est puissant, plus il a de chances de résister à la phase de pourparlers, sans parler des risques accrus pour le sorcier. En résumé, tout démon peut être familier, mais tenter de s'attirer les services d'autre chose qu'un démon subalterne est particulièrement hasardeux.

- *Service court*. Si le service est réduit à plusieurs années, la difficulté recule d'un cran. S'il ne s'agit que de quelques mois, la difficulté est réduite de deux crans, et de trois dans le cas d'un service de quelques jours seulement.
- *Sacrifice*. Chaque mortel intelligent sacrifié en l'honneur du démon réduit la difficulté de deux crans ; chaque animal la réduit d'une.

Cette phase de pourparlers peut également être résolue par l'interprétation du joueur et du MJ. Dans ce cas, le MJ décide à l'avance des attentes du démon (les yeux d'un enfant, un approvisionnement régulier en sang, des fidèles, un sacrifice humain, etc.), qui accepte de servir le personnage, ou non, en fonction de ce que ce dernier consent à faire pour lui. Si les termes de l'accord penchent en faveur du démon, le MJ peut se passer des tests opposés et octroyer automatiquement le familier.

Motivations des familiers démoniaques

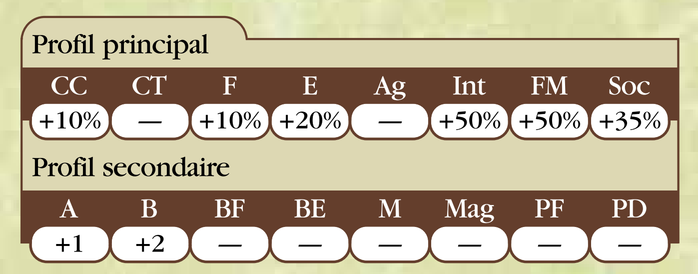
Les démons n'aspirent qu'à corrompre et à détruire. Ainsi, même lorsqu'ils sont contraints par les termes de leur service, ils font tout pour nuire à leur maître. Ils ne le trahiront pas ouvertement, mais se débrouilleront pour le placer dans des situations dangereuses, mettront sa vie en danger ou lui compliqueront simplement les choses. Les sorciers les plus avisés font en sorte de prendre des précautions durant les négociations, de manière à limiter les risques de ces associations démoniaques.

Il est important que le familier démoniaque soit géré comme un PNJ. Le MJ ne doit pas hésiter à employer ces créatures comme éléments de l'intrigue, comme entraves, voire comme ennemis des personnages qui les invoquent. Cela étant dit, le familier ne doit pas représenter un risque tel que le personnage doit forcément éviter de l'invoquer. Il est en revanche intéressant que le sorcier se méfie des intentions de son familier, surveille ses gestes, s'interroge sur ce qui le motive et soit à l'affût des moindres duperies du démon.

Améliorer un familier

Quand un lanceur de sorts lie un familier, le démon entame automatiquement la carrière de Familier. Il n'acquiert en revanche aucun des talents et compétences indiqués, qu'il doit obtenir en dépensant des points d'expérience. La carrière est la même que le familier soit créé ou lié. Les familiers gagnent deux fois moins de points d'expérience que le maître. Ainsi, quand le sorcier reçoit 200 points d'expérience, le familier en gagne 100. Les familiers ne gagnent jamais de points d'expérience par eux-mêmes. En dehors des améliorations du plan de carrière du Familier, ils peuvent dépenser leurs points d'expérience pour acquérir de nouveaux pouvoirs de familier.

~ FAMILIER ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	+20%	—	+50%	+50%	+35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

TABLE 17-9: POUVOIR DE DÉPART DE FAMILIER

1d100	Résultat
01–10	Catalyseur magique
11–20	Chance des damnés
21–30	Liens de sang
31–40	Main du maître
41–50	Puissance des enfers
51–60	Réserve du Chaos
61–70	Voix de la raison
71–80	Voix du maître
81–90	Au choix du joueur
91–00	Au choix du MJ

Compétences : Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (une au choix), Esquive, Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Acuité auditive, Camouflage urbain, Effrayant, Fuite, Harmonie aethyrique, Résistance au Chaos, Résistance à la magie, Sain d'esprit, Sens aiguisés, Sixième sens, Troublant
Dotations : aucune
Débouchés : aucun

Pouvoirs de familiers

Outre les pouvoirs dont disposent déjà les démons, le familier peut en acquérir d'autres, susceptibles de le rendre plus intéressant pour le maître. Quand le familier gagne des points d'expérience, il peut les dépenser pour recevoir de nouveaux pouvoirs. Chaque familier débute avec un pouvoir de familier, déterminé par la Table **17–9 : pouvoir de départ de familier**. Le familier, mais aussi le maître, peut consacrer des points d'expérience pour acquérir de nouveaux pouvoirs au fil de sa progression. Chaque nouveau pouvoir de familier coûte 300 xp, qui peuvent être dépensés par le sorcier, le familier ou l'association des deux.

Catalyseur magique

Le maître peut profiter de la nature magique du familier pour intensifier les effets de ses sorts, comme on se sert d'une lentille pour concentrer les rayons lumineux. Quand il lance un sort de cette manière, l'une de ses données numériques (portée, zone d'effet, durée, etc.) est doublée. L'inconvénient de cette méthode est qu'elle accroît l'imprévisibilité de l'incantation, si bien que l'un des dés du jet d'incantation se transforme en dé du Chaos.

Chance des damnés

Le familier est une sorte de porte-bonheur. Il détient une réserve de 2 points de Fortune dont son maître et lui peuvent se servir chaque jour.

Liens de sang

Le familier et le maître peuvent se communiquer instantanément des pensées et des émotions complexes, sans passer par la parole, quelle que soit la distance les séparant. Ce pouvoir accroît en outre leur capacité de réflexion et leur résistance à la tension mentale, ce qui augmente leur Intelligence et leur Force Mentale de +10% dès lors qu'ils sont tous deux conscients et coopèrent.

Main du maître

Le familier agit comme une extension du toucher et de la vue de son maître, ainsi que de l'endroit où il se trouve quand il s'agit de lancer des sorts de contact, des sorts dont le maître doit voir la cible et des sorts affectant l'endroit où se situe le maître.

Puissance des enfers

Tant que le familier vit et continue de servir son maître, ce dernier bénéficie d'un bonus de +1 en Magie.

Réserve du Chaos

Le familier peut absorber tout sort qui cible spécifiquement son maître ou lui-même, en vue d'une utilisation ultérieure. Pour absorber le sort, le familier doit effectuer un test de Force Mentale Difficile (–20%). En cas de réussite, le sort est bloqué et peut le rester jusqu'à 1d10 jours. Pendant cette période, le maître ou le familier peut libérer les énergies du sort, en désignant les nouvelles cibles, la nouvelle zone d'effet, etc. Il n'est pas possible de stocker ainsi plus d'un sort à la fois ; le familier ne peut donc tenter d'absorber un sort si son corps en détient déjà un.

C'est le MJ qui détermine en secret la durée pendant laquelle le sort peut rester bloqué. Si cette échéance se présente sans que le sort ait été libéré, les énergies magiques consument le familier et le maître de l'intérieur. Ils subissent alors tous les deux des dégâts équivalents au tiers de la difficulté du sort (arrondir à l'entier inférieur). Si le familier subit par ce biais un coup d'une valeur de dégâts de 5 ou plus, il explose automatiquement.

Voix de la raison

Le familier inhibe les forces chaotiques. Quand son maître effectue un jet d'incantation qui contient un double, un triple ou un quadruple, il a le droit de relancer les dés pour éviter la Malédiction de Tzeentch. Naturellement, si le premier jet est une réussite, le maître peut le conserver pour garantir son succès : le choix lui appartient. Si le maître décide de relancer les dés, il doit se soumettre au résultat du second jet, quel qu'il soit. Cet effet est cumulable avec ceux des cercles de protection (cf. page 144 de *WJDR*).

Voix du maître

Le maître est capable de projeter sa voix par l'intermédiaire de son familier. Cela permet deux choses. Premièrement, le maître peut communiquer avec toute créature située à portée de voix du familier. Deuxièmement, si le familier est dans un rayon de 24 mètres (12 cases) de son maître, ce dernier peut projeter sa voix à travers lui pour lancer ses sorts, ce qui lui permet d'utiliser la magie même si un bâillon, un effet magique ou toute autre force l'empêche de parler (tant que le familier, lui, en est toujours capable).

Péril : les dangers liés aux familiers

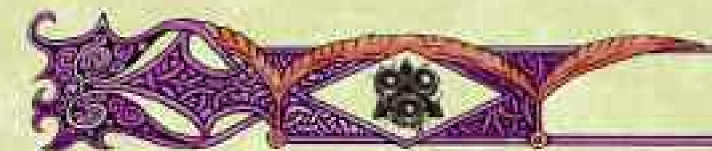
S'ils font de puissants compagnons, les familiers peuvent également s'avérer dangereux pour leurs maîtres. Les paragraphes qui suivent vous en convaincront.

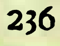
Attirer l'attention du Chaos

Les familiers démoniaques sont parfois octroyés sous forme de récompense, indiquant de toute évidence qu'un Dieu Sombre s'intéresse au parcours du personnage. Ceux qui invoquent des familiers démoniaques ont toutes les chances de susciter l'attention des démons et autres agents du Chaos.

Lien aethyrique

Les familiers ont un lien particulier avec leurs maîtres, lien que les lanceurs de sorts ennemis peuvent exploiter. Les lanceurs de sorts peuvent en effet utiliser le familier d'un autre sorcier en tant qu'ingrédient spécial pour améliorer les sorts qui prennent son maître pour cible spécifique. Le familier ajoute un bonus de +1 au jet d'incantation. Quand il est utilisé de cette manière, le familier ressent une douleur intense et doit réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 1. Si le





familier subit un coup critique dont la valeur critique est supérieure ou égale à +5, il explose avec perte et fracas. Naturellement, les familiers sains d'esprit font de leur mieux pour éviter d'être utilisés de cette manière.

Un sorcier ne peut pas utiliser son propre familier pour obtenir un bonus aux sorts qu'il se jette sur lui-même. Les alliés d'un sorcier pourraient utiliser son familier pour lancer des sorts bénéfiques sur lui, mais un personnage qui autoriserait de tels actes trop souvent serait vite confronté à la rébellion de son familier.

Mort ou disparition

À l'inverse des magisters classiques et de leurs familiers, les sorciers du Chaos ne sont pas liés émotionnellement à leur serviteur démoniaque. Le personnage ne subit ainsi aucun malus lorsque son familier est libéré ou tué. En revanche, les démons sont des créatures haineuses qui cherchent presque systématiquement à se venger contre leurs anciens maîtres. Une semaine après la libération ou la mort d'un familier démoniaque, chaque fois que le sorcier suscite la Malédiction de Tzeentch par un jet d'incantation, la gravité de la malédiction augmente d'un cran (écho destructeur au pire). La vengeance du démon persiste pendant une semaine, après quoi, il se désintéresse du sort de son ancien maître et déchaîne sa bile contre quelqu'un ou quelque chose d'autre.

Obsession

En raison de la relation étroite que partagent maître et familier, il est possible que le maître soit complètement obsédé par son serviteur magique. Chaque fois que le familier dépense des xp pour acheter une promotion ou un nouveau pouvoir, son maître doit effectuer un test de Sociabilité Facile (+20%). En cas d'échec, il devient littéralement obsédé par son familier : ses activités, l'endroit où il peut bien se trouver, ses pensées et son opinion. En plus de fournir une occasion d'interprétation savoureuse, ce phénomène constitue un talon d'Achille que les autres personnages peuvent exploiter. Quiconque menace le familier ou l'utilise contre son maître (le MJ étant seul juge pour savoir si c'est le cas) cause de tels troubles psychologiques chez celui-ci qu'il subit un malus de –10% en Intelligence et en Force Mentale, ainsi qu'un malus de –20% en Sociabilité jusqu'à ce que la situation soit résolue.

Une marque de sorcellerie

Les familiers démoniaques apparaissent comme une preuve manifeste de complicité avec les Puissances de la Corruption. Les familiers ordinaires suffisent souvent à provoquer le harcèlement du maître par les répurgateurs et autres adversaires du Chaos, mais le service du démon reste le meilleur moyen d'être persécuté et traqué en vue d'une exécution sommaire.



Chapitre XVIII
Les Légions du Chaos

« Et alors, quand sera brisée la couronne de Sigmar, quand son marteau sera pulvérisé et que sa divinité apparaîtra enfin comme le simulacre qu'elle est, les légions du Chaos déferleront de leur matrice nordique. Et toutes les terres qu'elles fouleront noirciront. Et tout ce qu'elles toucheront ne sera que poussière dispersée au gré du vent. Et quand elles parleront, tous se prosterneront devant leur puissance. Et dans ces jours derniers, le monde périra pour laisser place à l'infini, au magnifique, au renouvellement permanent ! »

Les légions du Chaos sont innombrables. Elles semblent se renouveler sans cesse. Elles sont engendrées par la volonté de leurs maîtres et n'existent que pour les servir. Bien qu'il y en ait des variétés presque infinies, chacune unique dans l'horreur, bon nombre d'entre elles, qui servent un Dieu Sombre précis, ont marqué les récits et les légendes. Elles constituent les ennemies des mortels et ce à quoi aspirent les champions du Chaos ; elles sont le Chaos incarné.

LA VÉRITÉ SUR LES DÉMONS

Les Dieux Sombres guerroient les uns contre les autres dans les Royaumes du Chaos, où s'affrontent sans répit leurs légions indisciplinées dans ce gigantesque jeu d'échec. Sur ces étranges champs de bataille aux couleurs que seul un dément pourrait imaginer, virevoltent leurs esclaves, ces osts démoniaques extraits du Chaos brut par la prodigieuse volonté des Puissances de la Déchéance.

Types de démons

Bien qu'ils soient engendrés par le Chaos, il semble exister une étrange hiérarchie entre les rejetons des Dieux Sombres. Les érudits ont identifié divers types de démons comptant chacun un grand nombre de représentants, qu'ils ont classés par niveau de puissance. Chaque démon semble unique, mais présente également des similitudes avec les autres. De nouvelles formes apparaissent de temps à autre pour harceler le Vieux Monde, remplissant une fonction spécifique dans les mystérieux desseins des Puissances. Personne ne comprend la logique de création de cette progéniture, qui ne semble obéir qu'aux lois impénétrables du Chaos.

En gros, il existe trois types de démons : les bêtes démoniaques, les démons mineurs et les démons majeurs. Cette classification ne tient pas compte des démons exaltés, des princes démons et des myriades de démons subalternes tapis entre les royaumes des Puissances de la Corruption.

Les bêtes démoniaques

Les bêtes démoniaques ne sont que des démons de bas étage dont la seule fonction est de servir la volonté et les besoins de fidèles mortels. Les champions y recourent parfois en tant que montures ou chair à canon. Leur intelligence embryonnaire ne les rend pas moins dangereux, au contraire, puisqu'ils ne se soucient aucunement de leur propre sécurité.

Il est possible d'invoquer de telles créatures, mais elles sont plus souvent envoyées dans le monde des mortels par les Dieux Sombres. Quand elles sont liées au service d'un champion ou d'un maître, elles semblent en mesure de traverser impunément la frontière qui sépare les Désolations du Chaos des Royaumes du Chaos, allant et venant à leur guise.

Démons mineurs

Les démons mineurs sont doués de raison et de pensée. L'essentiel de leurs machinations consiste à dévoyer la moralité de l'humanité. Bien qu'ils soient puissants et d'aspect particulièrement horrible, la plupart des humains peuvent les côtoyer brièvement sans mettre leur santé mentale ou leur vie en danger.

Démons majeurs

Funestes messagers, les démons majeurs sont les plus puissants des serviteurs des Dieux Sombres. Ils font partie des créatures les plus redoutables du monde entier. Leur apparition s'accompagne de ravages corrupteurs s'étendant sur des kilomètres à la ronde. Pour plus de renseignements sur ces monstruosités, reportez-vous au **Chapitre XIX : Les maîtres du Chaos**.

« Les Royaumes du Chaos sont occupés par les démons. Créés par les Dieux Sombres, ceux-ci sont chargés d'assister leurs champions mortels lors des campagnes visant à conquérir les terres des hommes civilisés. Certains ne sont que des êtres dénués de conscience, animés par la seule haine, tandis que d'autres sont rusés et fomentent soigneusement la déroute de ceux qu'ils prétendent servir. On peut invoquer les démons, les lier, les contraindre et les tuer. Ce sont des êtres magiques à qui nos cauchemars et nos peurs donnent forme. Ils n'ont pour seule raison d'être que de précipiter la fin de tout ce qui existe. »

— Viktor Wechsler, chevalier du Loup Blanc

LES DÉMONS DE KHORNE

Chiens de Khorne

Les bêtes de Khorne, les équarisseurs, les chasseurs du sang, les inévitables

Prédateurs impitoyables, on dit d'eux qu'ils connaissent l'odeur spécifique de chaque créature mortelle. Ce sont des traqueurs infatigables, capables de traverser les mers et les massifs montagneux pour atteindre leur proie. Ces bêtes violentes aux griffes acérées aussi longues que des épées déplacent leur corps lisse et sanguin avec agilité, sous l'action de muscles et de tendons surnaturels. Leur encolure est équipée de longues pointes et de clous qui maintiennent en place les terribles colliers de Khorne. Ce sont des machines à tuer issues de l'ire de Khorne, dont la fonction est de soumettre le royaume des mortels à la volonté du Dieu Sombre.

~ CHIENS DE KHORNE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54%	0%	46%	38%	48%	14%	66%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	3 (5)	7	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Escalade, Natation, Perception +10%, Pistage +20%
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Camouflage rural, Effrayant, Frénésie, Sans peur, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Collier de Khorne* : tous les chiens de Khorne sont équipés d'un collier de Khorne, qui leur confère un bonus de +30% aux tests de Force Mentale visant à résister aux sorts.
- *Instabilité* : à chaque round où un chien de Khorne est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : griffes et morsure venimeuse. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–2 : mutations de Khorne** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : crocs et griffes
Perspective d'éradication : Assez difficile

Utilisation des chiens de Khorne

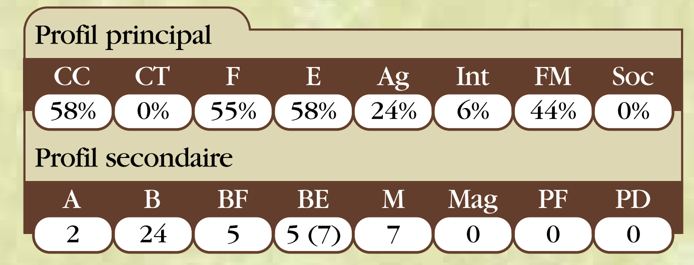
Les chiens de Khorne constituent d'excellents adversaires pour augmenter la tension et ajouter du suspense. Les Kurgans et les Norses les emploient parfois comme bêtes de chasse. Des meutes de ces monstres précèdent généralement une armée plus importante, menant leurs maîtres vers l'ennemi au son de leurs hurlements. Il faut une certaine ruse pour échapper à ces créatures, car il s'agit de traqueurs persévérants qui suivront leur proie jusqu'au bout du monde.

Juggernauts

Les mastodontes sanguinaires, les broyeurs d'âmes, les pieds de Khorne, les juggers, les calamités de Khorne

Les mastodontes sanguinaires de Khorne sont des hybrides de démons et de machines, dont les plus grands champions du Chaos se servent de montures. Ces monstres à quatre pattes dévoilent des caractéristiques canines et taurines, et sont protégés d'une armure impie faite d'un mélange de chair, d'os et de métal. Ils peuvent sembler plus mécaniques qu'organiques, mais cette lourde barde aux armes de Khorne renferme le cœur belliqueux d'un démon haineux.

~ JUGGERNAUTS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	0%	55%	58%	24%	6%	44%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	5	5 (7)	7	0	0	0

Compétences : Perception
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Frénésie, Sens aiguisés, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
- *Assoiffé de sang* : à chaque round de combat, le juggernaut doit réussir un test d'Intelligence, sans quoi il s'en prend automatiquement à la créature la plus proche (hormis son cavalier). S'il est monté, son cavalier peut effectuer un test d'Équitation Assez difficile (–10%), au prix d'une demi-action, à la place du test d'Intelligence. Si le cavalier obtient au moins deux degrés de réussite, il n'a plus besoin de test d'Équitation ultérieur pour contrôler la soif de sang de son juggernaut jusqu'à la fin du combat en cours.
- *Instabilité* : le juggernaut ne craint pas les effets de l'instabilité tant que son cavalier reste en vie. Si ce dernier vient à mourir, en revanche, la règle suivante s'applique. À chaque round où un juggernaut est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.



Nouveau talent : Aura démoniaque

Description : les démons sont de purs produits de la magie, qui les protège quand ils évoluent dans le monde des mortels. Chaque fois qu'une arme non magique frappe un démon, le bonus d'Endurance de celui-ci est considéré comme supérieur de +2 à la réalité dans le cadre de la résolution des dégâts. De plus, les propres attaques du démon sont considérées comme magiques. Enfin, les démons sont totalement immunisés contre les effets du poison et de l'asphyxie.

- *Mutations du Chaos* : cornes (x3) et peau métallique. 25% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–2 : mutations de Khorne** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
- *Piétinement* : quand un juggernaut effectue une charge, toute créature qui se trouve sur son chemin doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 5, car elle est écrasée sous les sabots du monstre.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : cornes, sabots, morsure
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Utilisation des juggernauts

Les juggernauts ne servent que les champions de Khorne, dont ils sont souvent les montures. On ne les rencontre seuls que lorsque leur cavalier est mort. Un juggernaut livré à lui-même peut balayer un village entier, sans parler de ce qu'il peut faire à une poignée de PJ.

Sanguinaires de Khorne



Les élus de Khorne, les dents de la mort, les tueurs nus, les collectionneurs de crânes, les cornus

Les cornus constituent la piétaille des légions de Khorne. Ils sont innombrables et luttent les uns contre les autres pour avoir le privilège d'être envoyés vers le royaume des mortels, affronter ceux qui s'opposent au Chaos et n'en laisser que des tranches de viande frémissante. Ils sont animés par la haine et ne vivent que pour le combat. Les sanguinaires symbolisent le carnage et ne connaissent que le meurtre.

Les sanguinaires de Khorne sont de grands humanoïdes musclés au visage bestial et dotés de longues cornes incurvées qui émergent de leurs tempes. Leur peau est d'un rouge profond et aussi dure que le cuivre forgé sur les enclumes de la guerre. Ils aiment peinturlurer leur corps du sang et des entrailles de leurs ennemis. Ils se battent toujours avec leurs terribles épées que l'on appelle lames des enfers et éclatent d'un rire tonitruant quand ils les plantent dans la chair de l'adversaire. Lorsqu'ils marchent au combat, ils scandent les noms de ceux qu'ils ont tués sur le champ de bataille.

~ Sanguinaires de Khorne ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	0%	51%	34%	48%	48%	48%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	5	3 (5)	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Résistance à la magie, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :
- *Instabilité* : à chaque round où un sanguinaire est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : cornes et peau métallique. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–2 : mutations de Khorne** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes, arme à deux mains (épée à deux mains), cornes (dégâts BF–1)
Perspective d'Éradication : Difficile

Utilisation des sanguinaires de Khorne

Des légions de sanguinaires patrouillent les Désolations du Chaos, n'hésitant pas à se jeter dans la bataille à la moindre occasion pour prouver leur valeur et leur puissance. Certains disent que ces démons cherchent un maître mortel qui pourra les mener vers la gloire. D'autres avancent qu'ils ne sont que la manifestation de la volonté perverse du Dieu du Sang et que le meurtre est leur seule raison d'être. Des groupes de ces démons accompagnent les raids des Kurgans et des Norses, mais au lieu de repartir avec le butin, ils prolongent leur percée, comme s'ils cherchaient un site précis. Tout ce qui est sur leur chemin est condamné, à moins que les gens aient pu évacuer les lieux à temps.

Une rencontre à vous figer le sang

« Une fois, je me suis retrouvé face à un démon. Un de ces déments de magister noir avait voulu en attirer un dans notre monde et il avait appris, comme bien d'autres avant lui, que ce genre d'affaire ne menait qu'à une chose : la mort. Le démon n'a pas tardé à se débarrasser des liens magiques du magister, puis il est sorti tranquillement du cercle et a écorché l'invocateur vivant. L'apprenti de ce vieux fou n'a pas demandé son reste et il est venu nous chercher. Il faut rendre hommage à son courage. Un démonologue, même apprenti, est voué à mourir par les flammes, ce que ce jeune homme a fini par confirmer. Au final, il rendit grâce à la volonté de Sigmar, c'est pourquoi je prie Morr de se montrer miséricordieux avec l'âme de ce gamin.

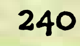
Nous avons alors quitté nos chambres du *Porc en Cassolette*, pour traverser la ville jusqu'à la masure du magister noir. Quand je dis nous, je veux parler de moi-même et de deux autres répurgateurs. La bicoque semblait gonfler, s'étirer et rétrécir d'elle-même. C'était comme si elle était animée par le mal. Une chose qui n'avait aucun droit de fouler notre monde était à l'intérieur et mon devoir était de la renvoyer vers l'enfer d'où elle venait.

C'est là que j'ai dit aux deux gars qui m'accompagnaient de se cacher sur les côtés de la maison pendant que je faisais sortir la créature. Je me souviens de la sueur. Ce n'est pas que j'avais peur, mais malgré moi, je dégoulinais comme une fontaine. Avant même d'avoir atteint le seuil, j'étais trempé comme si un véritable déluge s'était abattu sur moi. Mais je n'étais pas là pour m'attarder sur le sort de ma chemise, alors j'ai donné un grand coup de botte dans la porte. Et par l'ouverture du battant qui s'agitait sur un seul gond, j'ai vu ce spectacle que je n'oublierai jamais.

Là, sur le sol, était étendue la forme convulsive du magister noir, luisante de sang. Il ne restait plus un lambeau de peau, et pourtant, la vie n'avait pas totalement abandonné ce corps. Juste au-dessus de lui se tenait la femme la plus belle qu'il m'ait jamais été donné de voir, mais aussi la plus terrifiante. Mais pouvait-on parler de femme ? À cette vue, mes reins s'embrasèrent et mon cœur s'emballa. Ma fidèle épée forgée par les nains glissa de quelques pouces tandis que mes yeux s'abreuvaient de toute l'horreur de cette femme. Elle leva vers moi son regard limpide et lavande, et son visage si pâle et délicat, encadré de longues tresses noires, se mit à rougir d'excitation. Elle était nue et magnifique, en dehors de bandes de verrues bleu foncé qui parcouraient ses cuisses. Je me serais donné à elle si je ne l'avais pas prise sur le fait. Dans une main, elle tenait la peau du thaumaturge. Son autre bras s'était glissé dans la chair mise à nu, comme si elle avait envisagé de pénétrer dans ce corps.

La bile afflua dans ma bouche et mon impatience d'en découdre s'évanouit. Elle savait que je ne serais jamais sien. Jamais. Elle se tendit comme un ressort, la tête dressée pour m'observer. Puis, elle bondit. Son visage se tordit en une horrible grimace et ses yeux se mirent à brûler de flammes violettes. Je sortis de la masure comme je pus pour appeler mes hommes. Nous l'avons combattue. Ce fut bref et sans finesse. Johannes, l'un de mes gars, est mort la tête arrachée. Mais quelques morsures bien placées de ma lame vinrent à bout de cette chienne.

Voilà, mon ami. Voilà mon histoire. C'est ce jour-là que j'ai arrêté de chasser les sorcières. Tu ferais bien d'en faire autant. »



Les Démons de Nurgle

Bêtes de Nurgle

Les bêtes, les chiens visqueux

Les horribles bêtes de Nurgle sont d'imposants démons, aussi stupides que laids, sachant qu'ils sont véritablement hideux. Ces créatures sont le produit d'une intense corruption géographique et mêlent les traits de plusieurs créatures, ce qui crée une abomination terrifiante. Le corps de la bête est celui d'une gigantesque limace tachetée de noir dont la peau luit de sécrétions immondes, le tout dominé par une énorme tête présentant une grande gueule garnie de crocs dégoulinants, encadrés de tentacules enduits d'une substance paralysante. Toute la longueur de leur corps humide est parcourue de pointes acérées qui saillissent çà et là. Au milieu du tronc s'agitent deux pattes atrophiées et invalides aux pieds palmés et griffus. Le corps de cette chose se prolonge par une longue queue terminée par un dard affilé. Bien qu'on note une certaine uniformité entre les différentes bêtes de Nurgle, celles-ci sont sévèrement corrompues et présentent de nombreuses mutations et altérations, si bien que leurs pouvoirs peuvent être très divers.

Les bêtes de Nurgle ne semblent pas avoir de fonction attitrée. Elles ne sont d'aucune fiabilité sur le champ de bataille, piétinant aussi allégrement leurs alliés théoriques que leurs ennemis. Elles se déplacent très lentement et tout ce qui touche les sécrétions qu'elles laissent derrière elles est voué à la mort. Leur puanteur est en outre telle qu'elle fait tomber les oiseaux du ciel, flétrit les arbres et réduit l'herbe en cendres sur des dizaines de mètres à la ronde. Ce sont des créatures très nerveuses qui agissent de la manière la plus imprévisible.

Les bêtes de Nurgle se rassemblent en troupeaux près des ténèbres tourbillonnantes qui marquent la frontière entre l'Umbra et les Royaumes du Chaos, où elles se nourrissent de nurglings et d'autres démons déversés par l'Aethyr. Plus rarement, ces troupeaux évoluent vers le sud, sur le territoire de chasse des Kurgans et des Hungs, où ces créatures terminent souvent dans la marmite de la tribu. Pour le reste, on ne rencontre les bêtes de Nurgle que dans le cadre des Incursions, mais des mythomanes et autres déments prétendent les avoir vues et inventent des histoires qui vantent la docilité de ces créatures.

~ Bêtes de Nurgle ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	36%	52%	18%	10%	58%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	15	3	5 (7)	3	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +20%

Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Incarnation putride* : les bêtes de Nurgle détruisent automatiquement toute vie végétale (à l'exception des arbres) et les petits animaux (jusqu'à la taille d'un cerf) dans un rayon de 12 mètres (6 cases). Toutes les autres créatures vivantes (comme les humains, les elfes, les nains et les halflings) doivent réussir un test d'Endurance en leur présence, sous peine de réduire à jamais leur valeur d'Endurance de –1d10%. En cas de réussite, elles sont immunisées contre ce pouvoir pendant 24 heures.
- *Instabilité* : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une bête de Nurgle est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Peur du feu* : le feu provoque la Peur des bêtes de Nurgle.
- *Mucus* : les bêtes de Nurgle laissent derrière elle une traînée luisante et visqueuse, porteuse de la pourriture de Neiglish. Ce mucus persiste pendant 10 rounds avant de s'évaporer. Toute créature qui entre en contact avec le mucus (y compris en marchant dessus) doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de contracter cette horrible maladie.
- *Mutations du Chaos* : nuage de mouches et ventouses. Chaque bête de Nurgle présente d'autres mutations. Jouez 1d10 pour en déterminer le nombre : 1-3 : 1 mutation ; 4-5 : 2 mutations ; 6-7 : 3 mutations ; 8-9 : 4 mutations ; 10 : 5 mutations. Effectuez les jets de dés sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
- *Paralysie* : chaque fois que la bête de Nurgle remporte un test de Capacité de Combat, sa cible doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'être paralysée pendant 2d10 minutes. Les créatures ainsi paralysées sont sans défense.
- *Peau caoutchouteuse* : la peau élastique de la bête de Nurgle lui confère 2 points d'Armure applicables à toutes les zones.
- *Peste* : les bêtes de Nurgle sont porteuses de la pourriture de Neiglish. Toute créature à qui une bête de Nurgle fait perdre au moins 1 point de Blessures doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de contracter cette horrible maladie.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes : tentacules

Perspective d'Éradication : Difficile

Utilisation des bêtes de Nurgle

Certains champions de Nurgle, parmi les plus abjects, affectionnent ces créatures, qu'ils espèrent pouvoir monter au combat. Des agents d'un tel individu pourraient ainsi approcher les personnages pour retrouver la trace d'une bête. Bien entendu, le champion et sa suite ne manqueront pas de filer à leur tour les PJ, espérant offrir les aventuriers comme premier repas à leur future monture.





Chez les Kurgans et les Norses, chasser les bêtes de Nurgle est perçu comme un acte d'extrême bravoure, les guerriers qui survivent à ces battues comptant automatiquement parmi les plus estimés de la tribu. Les PJ pourraient être envoyés parlementer avec un tel clan pour gagner son assistance contre une tribu ouvertement liguée avec le Chaos qui tourmente la côte depuis peu. Mais avant que le Jarl daigne écouter leur requête, il exige d'eux qu'ils ramènent la tête d'une bête de Nurgle.

Nurglings

Les nurglings sont à l'image de Grand-père Nurgle. Ils présentent un visage affable et espiègle et un corps bouffi de couleur verte, muni de membres disproportionnés. Seule leur taille les distingue du dieu. Les nurglings ne font guère plus de 30 centimètres de haut. Ces créatures abjectes résident dans le corps de démons plus imposants, de préférence les grands immondes qui les engendrent. Les nurglings s'insinuent dans les moindres recoins de chair de ces monstres, en particulier dans le lard malade où ils tètent le pus nauséabond des plaies cancéreuses. Ils sont généralement à plusieurs sur un même hôte et se battent pour obtenir sa faveur, ronronnant de plaisir quand on les caresse et couinant de délice quand on leur offre un morceau de chair de choix.

Aussi répugnants soient-ils, tout cela n'est rien avec leur principal mode de création. Le nurgling se développe dans la chair pourrissante d'un grand immonde. Comme un nouveau-né, il se nourrit de ce que lui offre la « mère », mais dans son cas, il s'agit du lait rance que produit la maladie. Avec le temps, ce régime donne au nurgling la taille suffisante pour s'extraire des entrailles visqueuses et entamer véritablement l'odieuse existence à laquelle il est promis. Étrangement, les grands immondes ont tendance à considérer ces vermines comme leurs propres enfants. Ils les choient, les cajolent, les caressent et les couvrent d'affection, ce qui n'enlève rien aux accès de colère et à la gloutonnerie de ces démons majeurs. De nombreux nurglings finissent par pourrir entre les gigantesques orteils d'un grand immonde ou dissous dans ses sucs gastriques.

Les nurglings se développent également à partir du pus répandu par les grands immondes. Quand ces gigantesques démons foulent la terre, ils laissent dans leur sillage une traînée visqueuse. Ce liquide forme des flaques qui attendent que des passants aient le malheur d'y tremper un pied. C'est alors que les miasmes pénètrent dans le corps de la victime et remontent par le système sanguin pour se loger dans l'abdomen où ils se développent, se nourrissant des excréments de la victime. Quand le nurgling est suffisamment grand, il distend le ventre de son hôte et hurle des obscénités, aussi fort qu'il le peut. Quand il se lasse de ces divertissements, il décide de sortir par la bouche ou l'anus, selon son humeur, et part à la découverte du monde. Cette expérience est traumatisante pour la victime, qui gagne entre 1 et 3 points de Folie, mais elle n'est jamais mortelle, juste extrêmement désagréable. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique consacrée aux grands immondes du **Chapitre XIX : Les maîtres du Chaos**.

Ces nurglings cherchent souvent à rencontrer leurs congénères ; il s'agit en effet de créatures sociables, mais beaucoup se contentent de la crasse et de la misère des villes humaines, se nourrissant d'abats, de résidus d'égouts, etc. Mais il arrive parfois qu'un nurgling cherche à retrouver son hôte humain, par une étrange manifestation affective, et exprime sa gratitude en lui transmettant quelque maladie.

Les nurglings attaquent rarement seuls une créature. Ils préfèrent se réunir en nuées vertes et jacassantes. C'est alors qu'ils mordent et qu'ils griffent les jambes et les chevilles de leurs adversaires, sans oublier de lécher toutes les plaies qui leur paraissent intéressantes. Leurs petites dents sont aussi coupantes que des rasoirs et laissent des morsures suppurantes, mais elles sont rarement mortelles.

~ NURGLINGS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	30%	21%	23%	60%	25%	30%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	7	2	2 (4)	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Natation, Perception

Talents : Ambidextre, Aura démoniaque, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Instabilité* : à chaque round où un nurgling est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : nuage de mouches. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
- *Peste* : les personnages qui survivent à une rencontre avec un nurgling peuvent malgré tout avoir été vaincus. Toute créature à qui un nurgling fait perdre au moins 1 point de Blessures doit réussir un test d'Endurance à la fin du combat sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.

Armure : aucune

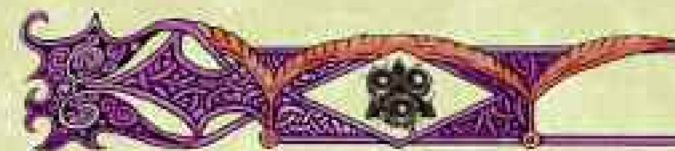
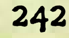
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : griffes et dents (BF–2)

Perspective d'Éradication : Assez facile

Utilisation des nurglings

Lors d'un voyage, l'un des personnages joueurs marche dans une flaque de pus et se retrouve contaminé par un nurgling. La créature se développe en lui et le personnage doit faire taire les insultes et autres

NUÉES

Certains démons, comme les nurglings, préfèrent attaquer en nombre. Ils sont même à ce point habitués à se battre ainsi qu'ils se réunissent à 30 ou 40 démons et agissent comme une seule et même créature, ce qui confère le profil ci-dessous à la réunion de ces démons (en partant du profil de base). La nuée acquiert également les talents suivants et les règles spéciales indiquées.

~ NUÉES DE DÉMONS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	—	+20%	+20%	—	—	+20%	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Sans peur
Règles spéciales :
- *Nuée* : quand une nuée de démons parvient à infliger des dégâts à un adversaire, elle se déplace automatiquement dans sa case. Chaque round suivant, elle bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Capacité de Combat contre cette même cible, qui subit, quant à elle, un malus de –20% à tous les tests tant qu'elle est ainsi assaillie.
  Une nuée de démons réduite à 0 point de Blessures se disperse, chaque démon partant dans une direction différente.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et crocs
Perspective d'Éradication : augmente d'un cran

manifestations sonores qui remontent par son gosier. Trouvera-t-il le moyen de se débarrasser de cette chose ou devra-t-il attendre qu'elle sorte d'elle-même, d'une manière ou d'une autre? Les quartiers les plus pauvres des villes du Vieux Monde sont généralement proches des zones les plus nauséabondes et infectes. C'est ainsi que lorsqu'apparaît une nouvelle maladie dans ces rues, personne ne s'en inquiète. En revanche, le mal se montre plus virulent qu'une courante galopante ou quelque autre misère. Il s'avère qu'il s'agit de la pourriture de Neiglish (ou de Nurgle). Un examen du secteur révèle une colonie de nurglings, mais ceux-ci ne sont que la partie visible d'une affaire bien plus sinistre.

Si vous cherchez une autre idée d'aventure impliquant les nurglings, nous vous conseillons le scénario **Le Boucher connaît la musique** du supplément *La Crypte des Secrets*.

Portepestes

Les souillés, les véreux, les pourrisseux, les soldats de la peste

Les portepestes sont les abjects démons mineurs de Nurgle. Ils ont pour fonction de faire le compte de toutes les épidémies et contagions du monde, et traversent les frontières entre le monde des mortels et les Royaumes du Chaos pour répandre le désespoir et le malheur, déversant leurs germes où qu'ils aillent. De leur voix de basse, ils marmonnent et grondent, nommant et décomptant les maladies qui accablent l'humanité.

Les pourrisseux sont des humanoïdes dont la silhouette et les traits sont ravagés par la maladie et la famine. Leur abdomen horriblement bouffi est par endroit fissuré, laissant apparaître des organes suppurants et des vers frétillants qui se repaissent de la pourriture générale. Posé sur cette énorme masse, leur torse décharné est recouvert d'une peau verte ou ocre qui témoigne de la nature de leur maître. Deux jambes rachitiques, rongées par une maladie si virulente qu'elle en vrille les os, parviennent tout juste à supporter cette masse informe. Mais le plus dérangeant dans leur aspect est cette tête ovoïde perchée sur leur maigre cou. Un œil trône au centre de ce visage et suinte d'une humeur épaisse, dans l'ombre de la corne qui émerge de la chair cancéreuse de leur front. Une bouche véreuse récupère l'immonde mucus sécrété par l'œil lubrique. On ne peut qu'exécrer une telle chose, mais on est bien obligé de la craindre.

Vénérés par les cultes du Chaos du Seigneur du Désespoir, les souillés sont les symboles vivants de l'intérêt que porte Nurgle aux mortels, et incarnent tout ce que représente le Dieu Sombre. Les cultistes accueillent à bras ouverts ces démons et apprennent par là à accepter leur propre corruption et à s'en nourrir. Ceux qui ont l'inconscience de se dresser contre les portepestes ne connaîtront qu'une mort lente par la lèpre.

~ PORTEPESTES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	0%	41%	47%	40%	30%	44%	11%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4 (6)	4	0	0	0



Compétences : Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception

Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups précis, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Instabilité* : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où un portepeste est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : griffes et nuage de mouches. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
- *Peste* : les personnages qui survivent à une rencontre avec un portepeste peuvent malgré tout avoir été vaincus. Toute créature à qui un portepeste fait perdre au moins 1 point de Blessures doit réussir un test d'Endurance à la fin du combat sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.
- *Torrent de corruption* : une fois tous les deux rounds, le portepeste peut vomir un *torrent de corruption* contre un adversaire situé au corps à corps au prix d'une action complète. Cette dégoûtante mixture d'entrailles, d'asticots et d'immondices touche automatiquement et présente une valeur de dégâts de 3. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer (pour des raisons évidentes). Toute créature touchée par cette attaque doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme à une main, griffes

Perspective d'Éradication : Difficile

Utilisation des portepestes

Les fidèles de Nurgle se fondent facilement dans les processions de victimes de la peste qui sont réduites à errer de ville en ville par la réticence de leurs congénères à leur venir en aide. Quand un groupe de pestiférés vénère le Seigneur de la Putréfaction, on lui octroie souvent un portepeste comme guide, tels le berger et ses moutons lépreux. Les portepestes s'accompagnent d'une tripotée de nouvelles maladies prêtes à se répandre comme une traînée de poudre à travers les villes et hameaux qui ponctuent le paysage.

LES DÉMONS DE SLAANESH

Bêtes de Slaanesh



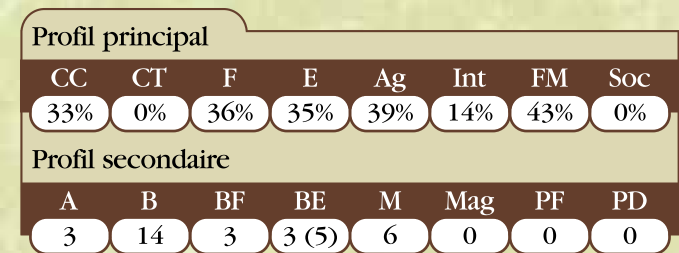
Les chasseurs de Slaanesh, les bestiales, les béliers de Slaanesh, les impies

Les chasseurs de Slaanesh constituent une race de créatures démoniaques particulièrement immondes. Engendrées par l'esprit dément du Serpent, ces créatures combinent diverses caractéristiques de scorpions, d'humains et de reptiles pour former une abomination blasphématoire. Le corps de la bête de Slaanesh est blanc ou pastel et segmenté. Il se termine par une large queue munie d'un dard dégoulinant de venin. Quatre membres grossièrement humanoïdes partent de l'abdomen et donnent sa stabilité à la créature. À l'avant de ce corps élancé apparaît un torse presque humain doté de plusieurs paires de seins et de deux bras. La tête de la bête est reptilienne, rappelant celle d'un varan, mais dotée d'une langue plus longue et préhensile. Ses étranges yeux émeraude pointent de chaque côté de la tête et pivotent librement dans son crâne.



Les bêtes de Slaanesh sont de viles créatures qui sillonnent les Désolations du Chaos en quête de victimes à tourmenter, qu'elles soient innocentes ou non. D'un point de vue intellectuel, elles ne valent guère mieux que les prédateurs mutants qui partagent leur terrain de chasse et prennent un malin plaisir à goûter à la chair de leurs victimes encore vivantes, même si elles sont omnivores.

~ Bêtes de Slaanesh ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	36%	35%	39%	14%	43%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	14	3	3 (5)	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Escalade, Esquive +10%, Natation, Perception +20%, Pistage +20%

Talents : Acuité visuelle, Armes naturelles, Aura démoniaque, Camouflage rural, Coups précis, Écailles (2), Effrayant, Sans peur, Sens aiguisés

Règles spéciales :

- *Instabilité* : à chaque round où une bête de Slaanesh est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Langue* : la bête de Slaanesh peut entreprendre une attaque standard pour lécher un adversaire adjacent. Si l'attaque porte, la victime tombe dans un état d'euphorie. Elle doit alors réussir un test de Force Mentale sous peine d'être désorientée pendant 1d10 minutes (cf. sort *désorientation*, page 156 de *WJDR*).
- *Musc* : au prix d'une action complète, la bête de Slaanesh est capable de produire une vapeur musquée qui s'étend dans un rayon de 8 mètres. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent aussitôt réussir un test de Force Mentale sous peine d'être inexorablement attirées par la bête et de se rapprocher d'elle à leur prochaine action. Une fois à côté du monstre, elles restent

immobiles et sans défense, s'abreuvant de cette curieuse odeur. Chaque round après le premier, les victimes peuvent tenter un autre test de Force Mentale pour se soustraire aux effets. Chaque bête ne peut émettre son musc qu'une fois par combat.

- *Mutations du Chaos* : cornes et queue de scorpion. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–4 : mutations de Slaanesh** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : cornes ou langue
Perspective d'Éradication : Difficile

Utilisation des bêtes de Slaanesh

Les bestiales errent en meutes à travers les Désolations du Chaos, pour s'en prendre aux groupes de Kurgans, de Hungs et d'elfes noirs. Il arrive qu'une bande de bêtes descende jusqu'en Norsca ou ailleurs, pour attaquer le bétail et enlever des villageois. Au départ, l'assaut peut passer pour celui d'animaux, mais un test de Pistage indiquera des responsables plus inquiétants.



Démonettes

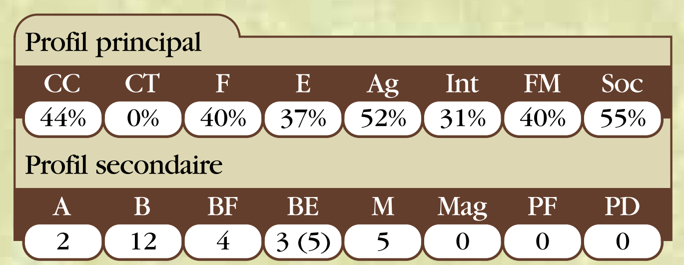
Filles de Slaanesh, messagères de l'avilissement euphorique, les maîtresses de l'indicible délice, les débauchées, les prospectrices de la décadence

Les démonettes sont de puissants symboles de Slaanesh. Elles n'existent que pour servir ses desseins pervers et sont en quelque sorte l'expression de la volonté du Prince des Plaisirs. Elles exultent dans la sensualité débridée et infligent des souffrances pour satisfaire leur sensibilité dépravée. Bien qu'elles fassent souvent office de fantassins pour le Serpent, il arrive que celui-ci fasse don de l'une de ces créatures à un mortel, cadeau empoisonné qui engendre presque toujours la mort du bénéficiaire.

Comme toutes les créatures du Seigneur de la Douleur et du Plaisir, les démonettes sont des êtres particulièrement dérangeants. Nulle créature saine d'esprit ne devrait trouver belles ces tueuses impitoyables, mais il est un fait que les observateurs les regardent avec fascination et envie, soumis à l'innommable volonté de ces démons. Leur peau est pâle et veloutée, et leurs yeux émeraude sont grands et gracieux, mais au lieu d'une chevelure, elles présentent des cornes fuyantes et crénelées. En guise de mains, leurs bras se terminent par des pinces proches de celles du crabe. Ces démons de taille humaine se tiennent sur deux jambes aux pieds dotés de deux orteils, qui tiennent plus de serres noires et acérées.

Avec une telle description, il paraît difficile d'imaginer que ces créatures soient de grandes séductrices. Mais l'histoire a prouvé à de nombreuses reprises que leur présence enchanteresse et leur langue de miel savent mener les mortels vers une agonie presque consentante. La démonette hypnotise le faible d'esprit comme le serpent charme la souris. Elle s'approche de sa proie d'un pas sûr, articule des mots d'une rare sensualité de ses lèvres parfaites, dupe la victime, la charme, jusqu'au moment où elle peut plonger ses griffes dans la chair. Et tandis que meurt dans un torrent de sang celui qui aurait tellement aimé être son amant, elle éclate d'un rire extatique et se délecte de voir ce mortel trépasser dans la douleur et l'euphorie.

~ DÉMONETTES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	40%	37%	52%	31%	40%	55%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0

Compétences : Commérage +20%, Charisme +20%, Esquive, Expression artistique (danseur), Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Langue (deux au choix), Perception, Torture
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales:

- *Aura de Slaanesh*: les démonettes sont si séduisantes et déroutantes que les adversaires vivants situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –10% en Capacité de Combat et en Force Mentale.
- *Instabilité*: les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une démonette est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos*: jambes d'animal et pinces. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–4: mutations de Slaanesh** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: pince
Perspective d'Éradication: Difficile

Utilisation des démonettes

À l'instar des sanguinaires de Khorne, les démonettes sont des créatures belliqueuses. Elles constituent la piétaille de Slaanesh dans les conflits pour la domination de la Terre des Ombres. Il arrive cependant qu'un magister noir invoque l'un de ces démons pour qu'il lui enseigne un savoir interdit ou pour s'essayer à quelque abject plaisir de la chair. La plupart de ces convocations se terminent en tragédie, mais également par la libération de l'un des puissants sbires de Slaanesh dans le Vieux Monde.

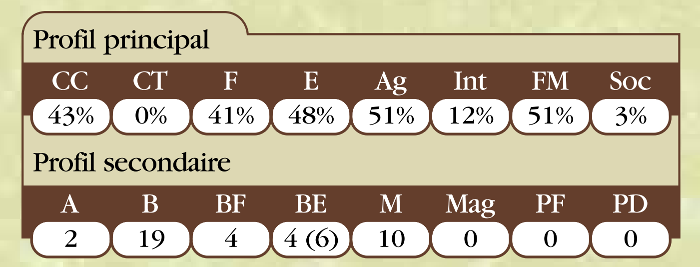
Montures de Slaanesh

Les lécheurs, les langues tranchantes, les avilis, les fouets de Slaanesh

Les montures de Slaanesh sont d'inquiétantes créatures qui errent en troupeaux aux abords des Royaumes du Chaos. Elles sont montées par les champions de Slaanesh et parfois par les séduisantes démonettes. Les montures font d'excellents serviteurs, portant leur cavalier à travers des terrains instables avec une grâce naturelle et une vitesse incroyable, tout en lacérant leurs ennemis avec leur langue aux allures de fouet.

Comme toutes les créatures de Slaanesh, ces montures présentent une beauté perverse. Elles marient l'élégance au lustre de leur aspect surnaturel. Il s'agit de bipèdes dont la posture rappelle celle des autruches, sans les plumes. La monture de Slaanesh présente deux jambes de femme et une crinière vert vif qui lui parcourt tout le dos. La fourrure luisante qui recouvre ses jambes et son torse est généralement de couleur lavande, tandis que la tête, la queue et le ventre sont d'un jaune pastel tacheté de rouge sombre. À la moitié de son long cou, on trouve parfois une colonne de seins, ce qui trahit son lien avec le Serpent. Mais ce qui dérange le plus est sa tête conique avec sa bouche en forme de sphincter. Une longue langue d'un bleu électrique frétille depuis cet orifice et se termine par des barbillons acérés.

~ Montures de Slaanesh ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	0%	41%	48%	51%	12%	51%	3%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	19	4	4 (6)	10	0	0	0

Compétences: Natation, Perception +20%, Sens de la magie
Talents: Acuité auditive, Aura démoniaque, Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales:

- *Instabilité*: la monture de Slaanesh ne craint pas les effets de l'instabilité tant que son cavalier reste en vie. Si ce dernier vient à mourir, en revanche, la règle suivante s'applique. À chaque round où une monture est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos*: langue perforante. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–4: mutations de Slaanesh** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: langue
Perspective d'éradication: Assez difficile

Utilisation des montures de Slaanesh

On rencontre rarement une monture de Slaanesh sans une démonette ou un champion de Slaanesh. Quand cela arrive, elles peuvent s'avérer aussi redoutables que leur maître. Créatures de peu d'intelligence, elles montrent néanmoins une ruse naturelle et sont d'excellents chasseurs qui aiment jouer avec leur proie, en enlevant par exemple un villageois qu'elles font hurler pendant des jours dans les parages pour terroriser la population locale.

Les Démons de Tzeentch

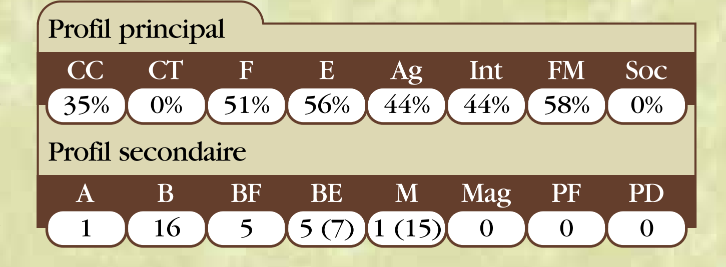
Disques de Tzeentch

Les disques de Tzeentch flottent dans les nuages d'énergie tourbillonnante qui forment les Royaumes du Chaos, portés par l'Aethyr et alimentés par les démons de bas étage et l'âme des damnés. Ils apparaissent comme des entités d'ombre informes qui évoluent dans ce plan dément, animés par la seule perversité. Leurs sinistres maîtres leur donnent pour mission de retrouver l'essence des mortels qui sont attirés dans ce plan, ainsi que leur âme, afin que Tzeentch puisse la dénaturer.

Il arrive que le Dieu Sombre les dépêche dans le monde des mortels. Quand ils quittent les Royaumes du Chaos, leur enveloppe mystique adopte une forme étrange. La plupart deviennent ronds et plats, et sont capables de voler dans les airs comme ils le font dans leur plan d'origine. La magie qui les transforme ainsi s'accompagne toujours d'une certaine altération, une mutation qui les distingue de leurs congénères.

Les plus appréciés des sorciers de Tzeentch se voient offrir un disque en récompense de leurs services. Ceux-ci portent les sorciers sur le champ de bataille, leur offrant une vision privilégiée des déplacements tactiques tout en leur permettant de frapper plus facilement les cibles importantes. On dit que ces disques, qui sont envoyés par leur dieu dans le monde des mortels, peuvent retourner à leur guise dans les Royaumes du Chaos, ce qu'ils font parfois avec leur «cavalier».

~ Disques de Tzeentch ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	51%	56%	44%	44%	58%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	5	5 (7)	1 (15)	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (démonologie, magie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception +20%, Sens de la magie
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Sans peur, Sens aiguisés, Vision nocturne, Vol
Règles spéciales :
- *Instabilité* : le disque de Tzeentch ne craint pas les effets de l'instabilité tant que son cavalier reste en vie. Si ce dernier vient à mourir, en revanche, la règle suivante s'applique. À chaque round où un disque est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : chaque disque présente un certain nombre de mutations. Jouez 1d10 pour en déterminer le nombre : 1–4 : 1 mutation ; 5–8 : 2 mutations ; 9–10 : 3 mutations. Effectuez les jets de dés sur la **Table 3–5 : mutations de Tzeentch** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : corps 0
Armes : morsure
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Utilisation des disques de Tzeentch

Pour que les personnages rencontrent un tel démon, il faut qu'il soit accompagné d'un sorcier du Chaos. Les disques confèrent une mobilité accrue et un surplus de puissance à ces individus, et mettent en exergue la nature surréelle des démons du Chaos. Par ailleurs, si la campagne comprend des personnages présentant des affinités avec le Chaos, on peut imaginer qu'un PJ ait une telle créature comme serviteur.



Horreurs roses

Les démons mineurs de Tzeentch sont connus sous le nom d'horreurs roses. Il s'agit de masses informes de magie solide, dont l'aspect est totalement imprévisible d'un instant à l'autre. Les énergies qui les animent ondoient et les transforment, passant en revue une myriade de formes et de couleurs. De nouveaux visages apparaissent constamment à la surface de leur peau caoutchouteuse pour laisser place l'instant d'après à une nouvelle protubérance ou une masse de tentacules frétillants. Ces créatures avancent tranquillement, corrompant tout ce qu'elles touchent de leurs incroyables gerbes d'étincelles multicolores.

Leur comportement n'en est pas moins aléatoire. Une horreur rose pourra gambader çà et là en triturant son étrange chair, tandis qu'une autre sera en train de hurler et de rire comme le pire des déments. Certaines grognent avant de libérer de terribles hurlements ou des chapelets de galimatias, alors que d'autres restent parfaitement silencieuses, presque immobiles, frémissantes d'une énergie tout juste contenue.

Les horreurs roses se réunissent en meutes, la magie de leurs diverses formes se mêlant harmonieusement pour atteindre de nouveaux sommets de puissance. Une seule horreur rose est capable de faire jaillir des flammes mystiques, mais quand elles évoluent en nombre, elles peuvent changer la structure de la réalité et libérer des déferlantes d'énergie qui altèrent et ravagent l'intégrité physique de leurs adversaires. Mais ne croyez pas qu'il vous suffira de tuer ces abominations pour régler le problème. De nombreux guerriers s'y sont essayés et ont compris à leurs dépens qu'ils n'avaient fait que doubler les effectifs adverses.

~ HORREURS ROSES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	33%	35%	36%	45%	60%	15%

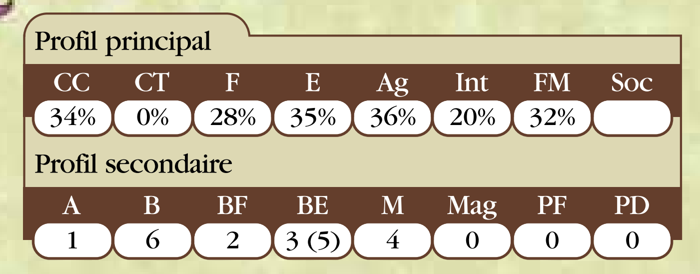
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3 (5)	4	1-3	0	0

Compétences : Esquive, Focalisation +20%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
- *Division* : quand une horreur se retrouve à 0 point de Blessures, il y a 20% de chances pour que quelque chose d'étrange survienne. Si tel est le cas, jouez 1d10. Sur un résultat de 1–5, l'horreur se divise en deux horreurs bleues identiques, conservant chacune les mutations de l'horreur rose d'origine. Sur un résultat de 6–10, l'horreur explose dans un nuage d'énergie. Prenez alors le petit gabarit. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un test de Force Mentale, sous peine d'acquérir une mutation.
- *Instabilité* : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une horreur rose est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Magie vivante* : au sens le plus littéral du terme, les horreurs sont faites de magie à laquelle leur Seigneur a donné forme et vie. Leur corps émet continuellement de l'énergie qu'elles sont capables de diriger d'une manière semblable à l'utilisation de sorts. En fait, quand elles se rassemblent en nombre, leur valeur de Magie augmente en conséquence. Une seule horreur a une valeur de Magie de 1. En groupe de trois à huit, chacune a une valeur de Magie de 2. En groupe de neuf spécimens ou plus, chacune a une valeur de Magie de 3. Les horreurs peuvent diriger leurs énergies pour lancer l'un des trois sorts notés dans l'encart **La magie des horreurs**. Notez que les horreurs sont sujettes à la malédiction de Tzeentch, mais que les effets en sont spectaculairement différents. Si une horreur obtient un double ou un triple sur un jet d'incantation, une horreur du groupe tirée au hasard explose avec un ricanement démentiel et le sort est lancé avec succès, quel que soit le résultat du jet d'incantation.
- *Mutation du Chaos* : griffes. 75% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de clés sur la **Table 3–5 : mutations de Tzeentch** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Difficile

~ HORREURS BLEUES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	0%	28%	35%	36%	20%	32%	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	2	3 (5)	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Focalisation +20%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
- *Instabilité* : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une horreur bleue est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutation du Chaos* : griffes. Chaque horreur bleue conserve les mutations de l'horreur rose dont elle est issue.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

LA MAGIE DES HORREURS

Ces trois nouveaux sorts ne peuvent être lancés que par les horreurs de Tzeentch.

Feu de Tzeentch

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : aucun
Description : l'horreur projette une boule de feu rose et bleu chatoyante sur un adversaire situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* doté d'une valeur de dégâts de 4. Toute créature touchée par le *feu de Tzeentch* doit également réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommée pendant 1 round tandis que la magie la traverse.

Mutation incontrôlable

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : aucun
Description : le simple contact de l'horreur disloque le corps de son adversaire. Celui-ci perd alors 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de son bonus d'Endurance et de son armure. Si la victime est tuée, une nouvelle horreur en émerge immédiatement. Elle peut agir normalement dès le round suivant. Si la victime a été blessée mais n'est pas morte, elle doit réussir un test de Force Mentale sous peine de subir une mutation. *Mutation incontrôlable* est un sort de contact.

Vortex d'énergie

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : aucun
Description : l'horreur libère un tourbillon d'énergies destructives. Centrez le petit gabarit sur un point situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases) de l'horreur. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent un coup d'une valeur de dégâts de 2.

Utilisation des horreurs

Une fois la Tempête du Chaos terminée, des meutes d'horreurs ont continué à sévir sur le paysage dévasté. Livrés à eux-mêmes, ces démons errent à leur guise, détruisant et brûlant tout ce qu'ils peuvent. Des équipes de chevaliers Panthères et des membres d'autres ordres ont récemment entrepris de nettoyer la campagne de ces créatures.

Hurleurs de Tzeentch



Tout comme les disques et les incendiaires, les hurleurs de Tzeentch sont des êtres d'énergie pure des Royaumes du Chaos. Ils planent au gré des courants de magie et luttent contre les disques pour s'approprier les âmes des morts. Mais quand un ost se rassemble, les hurleurs sont attirés par les pics émotionnels provoqués par les tensions qui accompagnent l'imminence du conflit. Ils se libèrent alors des liens aethyriques pour pénétrer dans le monde des mortels et dessinent des cercles dans le ciel pour goûter aux émotions humaines. Les hurleurs suivent les armées au combat, conscients des milliers d'âmes dont ils pourront se repaître. Dans le feu de la bataille, ils plongent depuis les cieux en libérant leur terrible hurlement avant de débouler dans les rangs ennemis, lacérant les armures et la chair des soldats à l'aide de leurs crocs et de leurs cornes, avant de remonter dans les airs pour voguer de nouveau parmi les Vents de Magie.

Le hurleur est une grande créature scintillante qui ressemble à une raie manta de couleur pourpre qui aurait subi des mutations. Tout le long du flanc de son corps plat, il présente des barbillons acérés et des cornes. Sa queue se prolonge sur quelques pieds pour se terminer par une masse contondante et recourbée. On le repère facilement aux traînées colorées qu'il laisse derrière lui dans le ciel. Les hurleurs n'ont aucune intelligence et ne survivent que grâce à leur instinct. Ils sont attirés par les émotions extrêmes et leur course les mène là où l'agonie, l'amour ou la haine font rage. Quand ils trouvent une telle richesse affective, ils font en sorte d'attirer les âmes dont ils comptent se repaître en les leurrant par l'objet de leur désir.

~ HURLEURS DE TZEENTCH ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	42%	46%	44%	0%	0%	0%

Profil secondaire

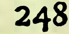
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4 (6)	1 (20)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Acuité visuelle, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups assommants, Effrayant, Sens aiguisés, Vol
Règles spéciales :
- *Dénué de conscience* : les hurleurs n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Mutations du Chaos* : queue épineuse. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–5 : mutations de Tzeentch** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : corps 0
Armes : barbillons, queue épineuse
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Utilisation des hurleurs

Les émotions les plus vives ont le don d'attirer les hurleurs. C'est ainsi que les champs de bataille et les sites de tragédies récentes sont leurs cibles de prédilection (comme Wolfenburg, et toute communauté du Hochland ou de l'Ostland, d'ailleurs). La confusion qui persiste après les grands conflits suffit à satisfaire les hurleurs pendant des semaines, ce qui en fait des adversaires imprévus sur des sites que l'on penserait abandonnés.





Incendiaires de Tzeentch

Les horreurs ardentes, les démons de feu de Tzeentch

De tous les démons couramment engendrés par le Chaos, les incendiaires font partie des plus étranges. À l'instar des disques du même dieu, ce sont des êtres de magie pure, qui ne prennent forme que lorsqu'ils sont envoyés hors de leur plan dans le monde des mortels. Leur apparition est dérangeante, et c'est un euphémisme. Leur corps tubulaire fusionne avec une tête à la gueule grimaçante et se termine par une sorte de jupe de chair rose qui leur permet de flotter au-dessus du sol. Leurs bras ont la forme de tubes bleus terminés par des orifices dégoulinants, capables de cracher des flammes liquides.

Bien que l'expression qui apparaît sur leur sinistre face puisse suggérer le contraire, les incendiaires sont dénués de conscience, animés par l'instinct et les instructions des ducs du changement. On les croise rarement dans le Vieux Monde, c'est-à-dire seulement quand Tzeentch les envoie assister les gigantesques hordes qui guerroient contre les stupides hommes du sud.

Quand l'incendiaire vomit ses flammes, de petites gouttes tombent au sol et prennent feu. Au bout d'un moment, ces flammes adoptent les caractéristiques d'une personne ou d'un objet proche, reproduisant ce qui se passe autour d'une manière souvent fort dérangeante et sarcastique, pour ne se dissiper que lorsque l'incendiaire s'en va.

~ INCENDIAIRES DE TZEENTCH ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	45%	41%	46%	44%	0%	0%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	4	4 (6)	6 (6)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Lévitation
Règles spéciales :

- *Brasier* : par une action complète, l'incendiaire peut libérer un jet de flammes contre des adversaires situés à 6 mètres ou moins. Prenez le gabarit de flammes. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent un coup d'une valeur de dégâts de 4. En outre, elles doivent réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu.
- *Dénué de conscience* : les incendiaires n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Mutations du Chaos* : pigmentation étrange. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–5 : mutations de Tzeentch** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : morsure
Perspective d'Éradication : Difficile

Utilisation des incendiaires

Bien que les incendiaires soient des démons, il s'agit davantage d'incarnations de la magie, à l'instar des horreurs de Tzeentch. Beaucoup de ces créatures, qui faisaient partie des forces d'Archaon, furent éliminées par les magisters de l'Empire et leurs alliés. Il est néanmoins tout à fait envisageable que quelques-unes soient restées tapies dans la nature. On peut donc imaginer une aventure qui consiste à maîtriser une vague d'incendies dont personne ne connaît la cause, en dehors de colonnes de fumée s'élevant dans les bois. Malgré cette localisation probable de la source, l'enquête n'a rien apporté de nouveau, d'autant que les prospecteurs ne sont jamais revenus.

Les démons subalternes

Tous les démons des Royaumes du Chaos ne servent pas les Puissances de la Déchéance. Certains résident dans les zones frontalières entre les domaines des différents dieux du Chaos. Bien qu'ils soient dangereux pour des mortels, ils restent modestes et insignifiants en comparaison des démons liés à une Puissance. En fait, ils se déplacent furtivement à travers les Royaumes du Chaos, pour ne pas être dévorés par les plus grands prédateurs. Certains fuient le plan du Chaos pour tourmenter le monde des hommes. Ils font d'ailleurs souvent office de familiers, car ils sont trop faibles pour résister à la magie des mortels. On peut cependant imaginer qu'ils aient leurs propres raisons de servir les mortels, comme échapper aux Royaumes du Chaos.

Puisqu'ils ne servent aucune Puissance, tous les Dieux Sombres peuvent en disposer à leur guise. Plus longtemps un tel démon servira une divinité, puis il adoptera ses caractéristiques. C'est ainsi qu'en étant le pion de Khorne, un démon subalterne deviendra rouge et belliqueux. Avec le temps, ils peuvent acquérir une puissance telle qu'ils seront aussi appréciés que les serviteurs attitrés du Dieu, au point qu'il deviendra délicat de les en distinguer.

Diablotins

Ah! Mon amour, je peux vous aider. Faites de moi votre inspiration, votre cœur, votre vision. Laissez-moi vous sortir de cette misère et vous guider vers la gloire que vous méritez. Oui, exactement. Vous avez tout compris. Allez, un petit baiser, et le monde sera vôtre.

— Kwahreel, muse

Les diablotins sont les plus misérables des démons, engendrés par des accès émotifs. À l'état «naturel», il ne s'agit que d'entités amorphes, qui passent sans cesse d'une forme à une autre, dans une quête d'illustration de la pensée ou du concept qui leur a donné naissance. Ce n'est que lorsqu'un Dieu Sombre revendique un diablotin qu'il devient véritablement quelque chose. Les magisters noirs et les sorciers du Chaos les invoquent pour en faire des familiers.



Angoisses

Les diablotins de Tzeentch apparaissent comme de petites boules de chair rose, telles de minuscules horreurs de Tzeentch. Les angoisses se posent et frémissent, produisant des flammes roses et bleues par leurs nombreuses bouches. Quand elles se déplacent, elles le font sur leurs pseudopodes, calcinant le sol sur leur passage. Les angoisses inspirent la rébellion et l'anarchie.

Bubons

Les diablotins de Nurgle, fragiles, verts et repoussants, sont des versions miniatures des nurglings. On croirait des pois pourris percés de sphincters suintant d'un immonde liquide jaune. Ces créatures se vautrent dans le morbide.

Malices

Les diablotins de Khorne prennent la forme de combattants en armure noire, ridiculement petits. On pourrait croire de minuscules guerriers du Chaos, et d'ailleurs, leur tempérament n'a rien à envier aux plus violents des champions de Khorne. Les malices se nourrissent de la haine et de la rage, émotions qu'elles inspirent chez les mortels.

Muses

Les diablotins de Slaanesh sont charmants. Ils prennent la forme de magnifiques jeunes femmes nubiles au corps parfait et à la longue chevelure aux couleurs chatoyantes. Les muses sont toutes petites, n'atteignant pas le mètre, mais leur taille n'atténue en rien leur pouvoir sur les hommes, dont elles volent l'âme et la capacité à éprouver des sensations. Mais elles sont également de grandes inspiratrices qui poussent leurs victimes vers des rêves de grandeur de plus en plus délirants.

~ Diablotins ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	26%	25%	36%	55%	31%	31%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	5	2	3 (5)	4 (4)	1	0	0

Compétences: Charisme +20%, Commérage, Dissimulation +10%, Esquive +10%, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (deux au choix), Natation, Torture

Talents: Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Intrigant, Lévitation, Magie mineure (une au choix), Magie noire, Magie vulgaire (Chaos), Sans peur, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne

Règles spéciales:

- *Charme pernicieux*: toute créature qui se trouve dans un rayon de 4 mètres (2 cases) d'un diablotin doit réussir un test de Force Mentale sous peine de voir sa valeur de Sociabilité à jamais réduite de –1d10%. Un individu donné ne peut être affecté qu'une seule fois par jour par le charme pernicieux d'un même diablotin.
- *Instabilité*: à chaque round où un diablotin est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos*: lévitation. 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–1: mutations** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence. Si le diablotin sert un Dieu Sombre donné, il convient de consulter la table correspondante.
- *Angoisse*: les angoisses peuvent conférer un dé supplémentaire aux jets d'incantation de leurs alliés.
- *Bubon*: les créatures mordues par un bubon contractent aussitôt une maladie déterminée aléatoirement.

- *Malice* : les malices confèrent l'équivalent du talent Frénésie à tous leurs alliés dans un rayon de 4 mètres (2 cases).
- *Muse* : une fois par jour, la muse peut octroyer un bonus de +10% à un test de compétence ou de caractéristique effectué par un allié situé dans un rayon de 4 mètres (2 cases).

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Moyenne

Utilisation des diablotins

Les diablotins peuvent intervenir de diverses manières :

- Un personnage joueur cherche à créer un familier, à rédiger un nouveau rituel ou à préparer une potion, mais les jets de dés lui posent problème. Voyant là une victime idéale, un diablotin apparaît pour aider à achever l'opération. Le personnage se laissera-t-il assister par le démon, faisant ainsi son premier pas sur la voie de la corruption ?

- Un artiste pitoyable se met à produire des œuvres de qualité, ce qui suscite la suspicion de ses rivaux. Au bout de quelques semaines, l'artiste est soutenu par d'importants mécènes et se fait un nom. La colère et l'amertume poussent quelques concurrents frustrés à engager des tueurs pour éliminer l'importun, mais les assassins disparaissent mystérieusement. La peur s'installe et les rivaux quittent la ville les uns après les autres.

- Les personnages traversent un vieux champ de bataille ou une ville en ruine. Ils ont alors l'impression d'être observés. Ils ne savent pas qu'au cœur de ces ruines, se trouve le tombeau d'un champion du Chaos. La bataille avait été si violente que Khorne a chargé une colonie de malices de protéger le site et de ne pas hésiter à agrémenter l'autel de quelques crânes de plus.

Gargouilles du Chaos

Ces démons ailés ne sont associés à aucun dieu du Chaos. Ils ne sont pas épaulés par les Sombres Pouvoirs, si bien qu'ils font partie des plus faibles des démons subalternes. Ils restent cependant des adversaires redoutables pour la plupart des mortels. Lâches, les gargouilles ne se lancent dans un combat que lorsqu'elles sont convaincues d'avoir un avantage décisif, préférant s'en prendre à des individus isolés. Elles sont en outre très cruelles et aiment jouer avec leur victime dans un premier temps en lui lacérant la chair pour lui faire peur, avant de lui laisser croire que la fuite est possible. Quand elles se lassent de ce petit jeu, elles finissent par tuer leur proie de la manière la plus douloureuse qu'elles peuvent imaginer.

Les gargouilles du Chaos sont de féroces créatures dotées de grandes ailes de chauve-souris. Leur tête tient davantage du dragon que de l'humain, présentant une gueule grimaçante et anguleuse, garnie de crocs peu amènes, que dominent des yeux rouges et féroces de prédateur.

~ Gargouilles du Chaos ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	41%	36%	44%	30%	42%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3 (5)	4 (6)	0	0	0

Compétences : Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer
Règles spéciales :

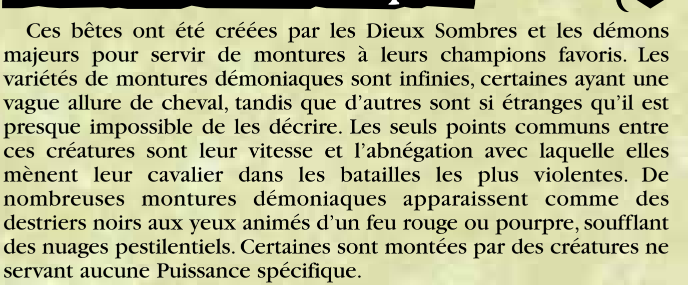
- *Instabilité* : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une gargouille du Chaos est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : ailes et griffes. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–1 : mutations** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Utilisation des gargouilles du Chaos

Les gargouilles du Chaos hantent les sites abandonnés, attendant patiemment que des voyageurs esseulés ou blessés s'y égarent. Naturellement couardes, elles choisissent précautionneusement leurs proies et n'attaquent que lorsqu'elles sont sûres de vaincre. On raconte que les massifs montagneux de tout l'Empire sont infestés de ces monstruosités, surtout depuis peu, et qu'elles harcèlent et détruisent les convois transportant armes et marchandises, ce qui n'aide en rien le rétablissement de ces contrées dans le sillage de la Tempête du Chaos.

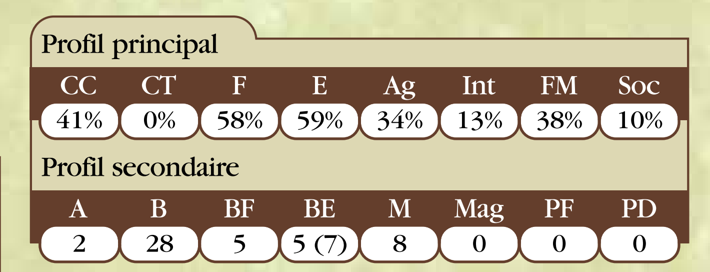
Montures démoniaques



Ces bêtes ont été créées par les Dieux Sombres et les démons majeurs pour servir de montures à leurs champions favoris. Les variétés de montures démoniaques sont infinies, certaines ayant une vague allure de cheval, tandis que d'autres sont si étranges qu'il est presque impossible de les décrire. Les seuls points communs entre ces créatures sont leur vitesse et l'abnégation avec laquelle elles mènent leur cavalier dans les batailles les plus violentes. De nombreuses montures démoniaques apparaissent comme des destriers noirs aux yeux animés d'un feu rouge ou pourpre, soufflant des nuages pestilentiels. Certaines sont montées par des créatures ne servant aucune Puissance spécifique.

Celles qui sont rattachées à Khorne ont quelque chose de taurin et sont parfois recouvertes de plaques métalliques. Celles qui servent Nurgle ressemblent à d'énormes limaces autour desquelles tourbillonnent des nuées de mouches. Associées à Slaanesh, elles présentent de nombreuses similitudes avec les montures de Slaanesh à proprement parler, tandis que celles qui servent Tzeentch sont des masses sans forme définie dont la chair évolue constamment.

~ Montures démoniaques ~



Profil principal

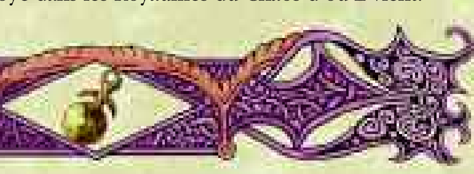
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	58%	59%	34%	13%	38%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	28	5	5 (7)	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups précis, Coups puissants, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :

- *Instabilité* : une monture démoniaque n'a aucun problème d'instabilité tant que son cavalier est toujours en vie. Cependant, s'il est tué, la règle suivante s'applique. À chaque round où une monture démoniaque est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.



•*Mutations du Chaos* : cornes (x3). 50% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–1 : mutations** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence. Si la monture sert un Dieu Sombre donné, il convient de consulter la table correspondante.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : sabots et cornes énormes

Perspective d'Éradication : Assez difficile

Utilisation des montures démoniaques

Les montures démoniaques font d'excellents alliés de puissants adversaires du Chaos. C'est ainsi qu'un champion ou un sorcier du Chaos qui chevauche une de ces horribles bêtes dispose d'un véritable atout contre les personnages joueurs.

Quand le cavalier d'une monture démoniaque meurt, toutes ne retournent pas vers les Royaumes du Chaos. Certaines restent chez les mortels où elles constituent un véritable souci. On peut imaginer une telle bête qui s'impose sur un troupeau de chevaux sauvages et couvre les juments, engendrant une terrible race hybride.

CONCEPTION DE NOUVEAUX DÉMONS

N'hésitez pas à créer de nouveaux démons s'ils peuvent apporter quelque chose à votre campagne. Les démons peuvent prendre de nombreuses apparences, que ce soient de gigantesques abominations mêlant les formes d'une douzaine de créatures différentes ou de minuscules particules informes qui agissent sur les émotions. Les possibilités sont infinies. Les tables suivantes sont là pour vous aider à créer rapidement de nouveaux démons en profitant de la vaste palette d'options proposées par le présent ouvrage. Les tables suffisent à générer des démons terrifiants et dignes d'intérêt, mais vous pouvez également ne vous en servir que de base pour laisser libre cours à votre propre inspiration diabolique. Les démons créés par ces tables ont une Perspective d'Éradication Assez difficile.

Déterminer le profil de base



Quand vous concevez un démon, il vous faut décider de son type : démon subalterne, bête démoniaque ou démon mineur. Une fois ce choix fait, déterminez aléatoirement ses caractéristiques selon la **Table 18–1 : caractéristiques du démon**. Vous pourrez ensuite les modifier par le biais de mutations et d'autres pouvoirs, au fil de la conception du monstre.



Allégeance

L'étape suivante consiste à définir l'allégeance du démon. La plupart sont associés à l'un des quatre Dieux Sombres, mais ce n'est pas forcément le cas. Pour déterminer l'allégeance, lancez 1d10 et consultez la **Table 18–2 : allégeance du démon**. Appliquez tous les modificateurs indiqués au profil du démon.

Khorne

Les démons liés à Khorne ont généralement la peau rouge et une pilosité sombre. Ils affectionnent les épées et les haches et se protègent d'armures de plaques en bronze et en fer, forgées par leurs serviteurs mortels. La peau d'un démon de Khorne suinte de sang et exhale la mort. Augmentez les valeurs de Force et d'Endurance du démon de +10%. Les mutations acquises par ces démons se déterminent sur la **Table 3–2 : mutations de Khorne**.

Nurgle

Les démons de Nurgle sont tous repoussants et abjects. Leur chair va du vert nauséeux à l'ocre. Leur peau est recouverte de verrues et de furoncles, de plaies suppurantes et d'infections dégoulinantes. Certains portent une armure ou se servent d'armes, mais ce n'est pas le cas de la plupart. Augmentez les valeurs d'Endurance et de Force Mentale du démon de +10%. Les mutations acquises par ces démons se déterminent sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle**.

Slaanesh

Les démons de Slaanesh sont des créatures terribles, cruelles et profondément dérangeantes d'aspect. Ils possèdent un étrange charisme qui voile souvent leur véritable aspect aux yeux des faibles d'esprit. Leur chair est souvent recouverte de plaques de carapace et leurs membres se terminent par des griffes tordues. Les démons de Slaanesh se battent à l'aide d'épées et de fouets. Augmentez les valeurs d'Intelligence et de Sociabilité du démon de +10%. Les mutations acquises par ces démons se déterminent sur la **Table 3–4 : mutations de Slaanesh**.

Tzeentch

Les démons de Tzeentch présentent un nombre ahurissant de formes et de tailles. Ils peuvent n'être que des bouts de chair couverts de protubérances ou des créatures mêlant les formes d'une dizaine d'animaux. Certains démons de Tzeentch portent des armures de mailles et des armes, mais la plupart se contentent de leurs défenses et armes naturelles. Augmentez les valeurs d'Intelligence et de Force Mentale du démon de +10%. Les mutations acquises par ces démons se déterminent sur la **Table 3–5 : mutations de Tzeentch**.

Indépendants

Les démons qui ne sont associés à aucun des quatre Dieux Sombres sont évidemment exempts de leurs caractéristiques. Ils peuvent avoir

Table 18-1 : Caractéristiques du démon

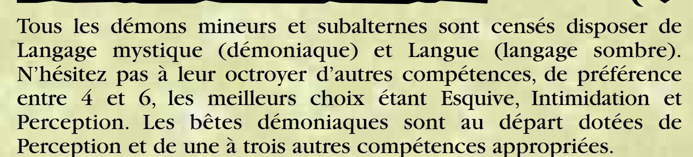
Caractéristique	Démon subalterne	Bête démoniaque	Démon mineur
Capacité de combat (CC)	15+2d10	20+2d10	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	15+2d10	20+2d10	30+2d10
Force (F)	15+2d10	20+2d10	30+2d10
Endurance (E)	15+2d10	20+2d10	30+2d10
Agilité (Ag)	30+2d10	20+2d10	30+2d10
Intelligence (Int)	20+2d10	10+2d10	20+2d10
Force Mentale (FM)	30+2d10	20+2d10	30+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10	5+2d10	5+2d10
Attaques (A)	1	1	2
Points de Blessures (B)	6	12	15
Bonus de Force (BF)	Chiffre des dizaines de la **Force**		
Bonus d'Endurance (BE)	Chiffre des dizaines de l'**Endurance**		
Mouvement (M)	4	6	4
Magie (Mag)	0	0	0
Points de Folie (PF)	0	0	0
Points de Destin (PD)	0	0	0

Table 18-2 : Allégeance du démon

1d10	Résultat
1-2	Khorne
3-4	Nurgle
5-6	Slaanesh
7-8	Tzeentch
9-10	Indépendant

n'importe quels aspect et comportement. Il peut s'agir de beautés immaculées ou d'horreurs à vous faire perdre la raison. Les mutations acquises par ces démons se déterminent sur la **Table 3–1 : mutations**.

Compétences et talents



Tous les démons mineurs et subalternes sont censés disposer de Langage mystique (démoniaque) et Langue (langage sombre). N'hésitez pas à leur octroyer d'autres compétences, de préférence entre 4 et 6, les meilleurs choix étant Esquive, Intimidation et Perception. Les bêtes démoniaques sont au départ dotées de Perception et de une à trois autres compétences appropriées.

Tous les démons acquièrent les talents Aura démoniaque et Vision nocturne. Les démons subalternes reçoivent les talents Troublant et Volonté de fer. Les bêtes démoniaques disposent d'Armes naturelles et de Volonté de fer, ont 50% de chances de bénéficier du talent Troublant et 50% de chances d'avoir le talent Effrayant. Les démons mineurs reçoivent les talents Effrayant et Volonté de fer. Par ailleurs, tous les démons sont censés avoir entre trois et quatre autres talents, notamment Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants et Vol. Il s'agit des choix les plus courants, mais vous pouvez tout à fait en prendre d'autres.

Mutations du Chaos

Tous les démons présentent des mutations du Chaos. Jouez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations, comme suit : 1-3 : 1 mutation ; 4-6 : 2 mutations ; 7-9 : 3 mutations ; 10 : 4 mutations. Définissez ensuite les mutations en consultant la table indiquée par leur allégeance et modifiez leurs valeurs de caractéristique en conséquence. Les démons mineurs liés à un Dieu Sombre ont 10% de chances de bénéficier d'une récompense du Chaos.

Table 18-3 : Aspect

1d100	Résultat
01-05	*Apparence ordinaire* : le démon a un aspect étrangement normale. Très suspect…
06-15	*Apparence peu ordinaire* : le démon présente un trait peu habituel. Jouez 1d10/5 jets de dés sur la **Table 18–4**.
16-20	*Étrange couleur* : le démon présente une couleur troublante (cf. **Table 18–5**).
21-30	*Anatomie animale* : 1d10/2 parties du corps du démon (cf. **Table 18–6**) sont celles d'animaux (cf. **Table 18–7**).
31-35	*Flammes impies* : un membre déterminé au hasard (cf. **Table 18–4**) reçoit la propriété enflammée (cf. **Chapitre XIV : L'arsenal du Chaos**).
36-40	*Décharné* : le démon a la peau sur les os. Il ressemble à un squelette démoniaque. Ajoutez-lui +2d10% en Agilité.
41-45	*Obèse* : le démon présente une imposante masse de lard qui en fait une abomination obèse. Ajoutez-lui +2d10% en Endurance.
46-55	*Hideux* : la vue du démon est répugnante. Il acquiert une mutation et le talent Effrayant.
56-65	*Hybride* : ce démon n'a pas une forme aboutie, mais mélange les anatomies de diverses horreurs. Il acquiert 1d10 mutations.
66	*Foncièrement étrange* : remplacez 1d10 parties du corps (cf. **Table 18–6**) avec des éléments de la **Table 18–8**.
67-74	*Protubérance animale* : ce démon acquiert un élément animal (consultez une fois la **Table 18–6** pour déterminer la partie du corps et la **Table 18–7** pour l'élément animal).
75-80	*Drôle d'excroissance* : ce démon acquiert un élément (consultez une fois la **Table 18–6** pour déterminer la partie du corps et la **Table 18–8** pour l'élément).
81-85	*Très grand* : ce démon est énorme. Doublez ses points de Blessures.
86-90	*Très petit* : ce démon est minuscule. Réduisez ses points de Blessures de moitié.
91-94	*Éthéré* : ce démon est spectral et intangible. Il acquiert le talent Éthéré.
95-98	Rejouez les dés deux fois (ignorez tout résultat supérieur à 94).
99-100	Rejouez les dés trois fois (ignorez tout résultat supérieur à 94).

Table 18-4 : Particularités esthétiques

1d100	Résultat	1d100	Résultat
01-04	Articulations supplémentaires	49-52	Longue queue
05-08	Bras très longs	53-56	Défenses
09-12	Jambes très longues	57-60	Crocs
13-16	Bras très courts	61-64	Tête de forme étrange (disque, sphère, triangle)
17-20	Jambes très courtes	65-68	Crinière
21-24	Bras tentaculaires	69-72	Tête munie de pointes
25-28	Pelote de tentacules à la place des jambes	73-76	Cou très long
29-32	Mains griffues	77-80	Bec
33-36	Sabots à la place des pieds	81-84	Énormes oreilles
37-40	Bosse sur le dos	85-88	Bave écumante
41-44	Ailes embryonnaires	89-92	Tics permanents
45-48	Petite queue	93-96	Putréfaction
		97-100	À vous d'en inventer une !

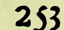


TABLE 18-5 : COULEUR ÉTRANGE

1d10	Couleur
1	Blanc
2	Marron
3	Rouge
4	Jaune
5	Bleu
6	Vert
7	Orange
8	Violet
9	Gris
10	Noir

TABLE 18-6 : PARTIES DU CORPS

1d100	Partie du corps
01-10	Tête/visage
11-20	Torse
21-30	Bras gauche
31-40	Bras droit
41-50	Jambe gauche
51-60	Jambe droite
61-70	Corps entier
71-80	Moitié gauche du corps
81-90	Moitié droite du corps
91-94	Moitié supérieure du corps
95-98	Moitié inférieure du corps
99-100	Extrémité (yeux, nez, main, etc.)

TABLE 18-7 : ÉLÉMENTS ANIMAUX

1d100	Animal	1d100	Animal
01-02	Aigle/faucon	53-54	Gorille
03-04	Albatros	55-56	Guêpe/abeille/frelon
05-06	Âne/mule	57-58	Hyène/chacal
07-08	Araignée/tique	59-60	Lézard
09-10	Asticot/ver	61-62	Lion
11-12	Bélier	63-64	Mante religieuse
13-14	Bison	65-66	Mille-pattes
15-16	Bœuf	67-68	Morse
17-18	Canard	69-70	Mouche
19-20	Chameau/gnou	71-72	Orang-outang
21-22	Chauve-souris	73-74	Oryctérope
23-24	Cheval	75-76	Ours
25-26	Chien/loup	77-78	Porc-épic
27-28	Chimpanzé	79-80	Puma
29-30	Chouette	81-82	Renard
31-32	Coq	83-84	Rhinocéros/ hippopotame
33-34	Corbeau/corneille	85-86	Sanglier
35-36	Crapaud	87-88	Scarabée
37-38	Crocodile	89-90	Scorpion
39-40	Dinde	91-92	Serpent/cobra
41-42	Dragon/licorne	93-94	Taureau
43-44	Élan	95-96	Tigre
45-46	Éléphant	97-98	Tortue
47-48	Escargot/limace	99-100	Vautour
49-50	Fouine		
51-52	Fourmi/termite		

Instabilité




Les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où un démon est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.

Aspect

L'apparence est souvent ce qui définit un démon. Laissez libre cours à votre imagination. Un bon moyen consiste à partir d'une créature de base : humain, cheval, canard ou ce qui vous passe par la tête, puis de jouer 1d100 et de consulter la **Table 18–3 : aspect**.

Noms des démons



Les noms détiennent une certaine puissance dans le Vieux Monde, surtout en matière de magie. Certains disent que tout ce qui existe a un nom véritable et que ceux qui le connaissent ont un ascendant important sur le sujet ou l'objet. Cela se vérifie surtout avec les démons. Celui qui connaît le nom véritable, ou « identité profonde », d'un démon détient un atout considérable dans ses relations avec la créature, qu'il peut prétendre contrôler. Ces noms recèlent une telle puissance, que les démons s'ingénient à garder ce nom secret, recourant notamment à des pseudonymes et des titres, que l'on appelle « identités de parade ».

Identités de parade

Les identités de parade sont des noms qui n'ont généralement aucun sens. Il ne s'agit que d'un assemblage de mots qui plaît à l'intéressé. Les démons ne sont aucunement limités à une seule identité de parade, la plupart en ayant plusieurs, et montrant une propension inexplicable à passer de l'une à l'autre. Exemples : Fouettard Rouge, Sillage Ensanglanté, Verminécume la Fureur, etc. Tout est bon, tant que cela reflète la nature du démon.

Identités profondes

Les identités profondes n'ont rien à voir avec les identités de parade. Elles sont étranges et imprononçables. Même les plus versés des érudits de l'occulte peinent à maîtriser ces assemblages improbables de lettres. Mais les recherches et les heures de pratique en valent la chandelle, car ces mots confèrent un réel avantage aux mortels qui traitent avec les démons.

Les démons font de leur mieux pour que leur identité profonde reste inconnue. Ils ne la révéleront jamais, sauf s'ils sont menacés d'une annihilation totale. En revanche, la plupart seront prêts à cracher le nom véritable d'un démon plus faible en échange de la liberté. D'autres biais permettent de découvrir une identité profonde, comme la consultation de grimoires et d'écrits interdits. On raconte que les textes les plus blasphématoires renferment les identités profondes des démons majeurs, cachées derrière les mots. Mais ce savoir est extrêmement rare et difficile d'accès, et ceux qui le détiennent répugnent à le partager.

Conception d'identités profondes

Chaque démon a une identité profonde composée de syllabes. L'identité des démons est composée d'un nombre d'unités phonétiques qui dépend de leur type et de leur dieu, comme l'indique la **Table 18–9 : nombre d'unités phonétiques**.

Une fois que vous avez déterminé le nombre d'unités, lancez 2d10 (un pour la colonne et un pour la ligne) par unité et consultez la **Table 18–10 : unités phonétiques**. Quand les unités sont déterminées, vous pouvez les utiliser dans l'ordre ou les réarranger si vous

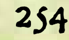


TABLE 18-8: ÉLÉMENTS TRÈS ÉTRANGES

1d100	Résultat	1d100	Résultat
01-02	Algue	51-52	Langue
03-04	Anémone	53-54	Lapin/souris
05-06	Anguille/lamproie	55-56	Lave (sous une croûte dure)
07-08	Animal monocellulaire/amibe	57-58	Lierre/vigne
09-10	Arbre	59-60	Limace de mer
11-12	Baleine	61-62	Marbre
13-14	Bronze ou cuivre	63-64	Méduse
15-16	Cactus	65-66	Moisissure/fongus
17-18	Champignon	67-68	Mollusque
19-20	Charbon ou jais	69-70	Mousse
21-22	Chardon	71-72	Or, argent, plomb
23-24	Citrouille	73-74	Oursin
25-26	Concombre de mer	75-76	Pieuvre/calmar
27-28	Crabe	77-78	Piranha
29-30	Dionée (plante carnivore)	79-80	Poche de pus
31-32	Dipneuste	81-82	Poisson
33-34	Écrevisse/homard	83-84	Poisson-chat
35-36	Espadon	85-86	Pomme de terre
37-38	Étoile de mer	87-88	Raie manta
39-40	Excréments	89-90	Requin
41-42	Fer	91-92	Ronces/épineux
43-44	Gemme	93-94	Sarracénie (plante insectivore)
45-46	Granit	95-96	Seiche
47-48	Grappe d'yeux	97-98	Silex ou obsidienne
49-50	Hippocampe	99-100	Stalactite

trouvez un meilleur assemblage. N'hésitez pas à ajouter des apostrophes et d'autres éléments phonétiques pour corser l'articulation du mot.

Exemple: *l'identité profonde d'un démon majeur de Slaanesh présente six unités phonétiques. Après les jets de dés et consultation de la* ***Table 18–10: unités phonétiques****, vous obtenez VA, CM, OW, ZUB, AK, RH. Vacmowzubakrh pourrait faire l'affaire, mais l'ajout de quelques apostrophes permet de couper le mot et de laisser une chance au MJ de le prononcer… ne serait-ce que mentalement. Vac'mowzub'akrh devient donc l'identité profonde de notre gardien des secrets.*

UTILISATION DES IDENTITÉS PROFONDES

Quand un personnage prend connaissance de l'identité profonde d'un démon, il doit apprendre à prononcer celle-ci. Le simple fait d'articuler ce nom demande un test de Langage mystique (démoniaque) Difficile (–20%). C'est toujours le MJ qui effectue le test en secret pour que le joueur ne puisse savoir avec certitude s'il l'a bien prononcée. Que le test se traduise par un échec ou une réussite, un démon répondra toujours au nom articulé, mais s'il est mal prononcé, le personnage n'obtiendra aucun avantage.

TABLE 18-9: NOMBRE D'UNITÉS PHONÉTIQUES

Puissance	Unités par type — Subalterne*	Bête démoniaque	Mineur	Majeur
Khorne	—	2	4	8
Nurgle	—	2	3	7
Slaanesh	—	2	3	6
Tzeentch	—	2	4	9
Indépendant	1d10/5	(1d10+2)/3	1d10/2	1d10

* Les démons subalternes sont toujours indépendants. Si un Dieu Sombre en emploie un, il acquiert une unité phonétique de plus.

TABLE 18-10: UNITÉS PHONÉTIQUES

1d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	COG	FL	LL	SS	CC	ALZ	MK	RO	IUV
2	ER	KW	PP	Z	AA	DA	Z'Z	EK	NIX	W
3	FOL	MM	SH	ABL	DE	G'G	NZ	UV	IJ	PH
4	N'N	TH	AE	DH	GZ	O	T	NEN	RG	OI
5	THL	AK	DH	HH	OA	TL	RYL	SFS	UH	BE
6	AN	DU	HL	OE	U	AO	TE	YG	Q'R	KF
7	E	I	OO	UL	AR	EE	AF	VA	HO	OP
8	II	OW	UU	BH	EO	IL	D	ED	WN	RT
9	RH	Y	IO	EU	IR	PH	FGN	CM	AIC	X
10	YY	CH	FF	KS	Q'	ZH	LE	CK	BB	ZUB

Derniers détails

Une fois que vous avez déterminé les éléments de base, il ne vous reste plus qu'à ajouter les derniers éléments descriptifs, comme les armes et les dotations, les vêtements et l'appellation du démon. En règle générale, les démons mineurs et subalternes ne se servent d'armes que s'ils n'ont pas d'attaques naturelles (griffes, crocs, etc.). Vous pouvez également les habiller d'une armure, uniquement sur les zones qui ne présentent pas de mutation exagérée. Les bêtes démoniaques ne portent généralement ni arme ni armure. Les démons peuvent se vêtir, mais seulement si leur valeur d'Intelligence est d'au moins 20%.

Exemple de démon mineur

Sophie décide de créer un démon mineur pour harceler ses PJ. Elle commence donc par déterminer les caractéristiques de base, selon la **Table 18–1: caractéristiques du démon**. Ensuite, elle définit l'allégeance de son démon en jouant 1d10. Elle obtient un 2, ce qui signifie qu'il sert Khorne et augmente ses valeurs de Force et d'Endurance de +10%.

Les démons mineurs disposent de Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre) et quelques compétences de plus. Sophie octroie les suivantes à son démon: Commandement, Esquive, Intimidation et Perception. Son démon de Khorne a également les talents Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne et Volonté de fer. Elle lui donne également Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes) et Vol.

Puis, elle s'occupe des mutations. Elle obtient 9 sur son d10 ce qui indique 3 mutations. Elle joue trois fois les dés et la **Table 3–2: mutations de Khorne** lui donne: cornes, fort et mutation zoologique (oreilles de cheval). Elle modifie donc le profil en conséquence.

Ensuite, vient l'aspect. Sophie choisit un corps d'humain comme base, puis elle lance les dés et consulte la **Table 18–3: aspect** pour voir comment évolue cette forme. Elle obtient un résultat de 40, ce qui correspond à «décharné», la valeur d'Agilité du démon augmentant donc de +2d10%.



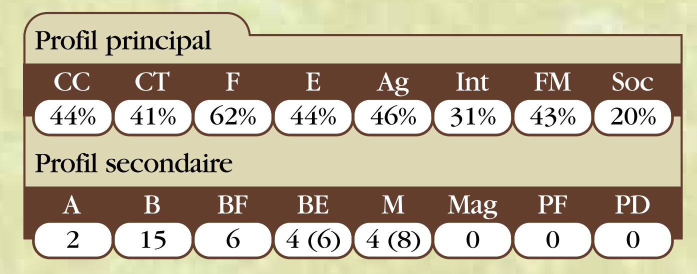
C'est le moment de définir l'identité profonde. Comme il s'agit d'un démon mineur de Khorne, son nom comporte quatre unités phonétiques. La **Table 18–10 : unités phonétiques** donne ZH, TH, Y et HL. Sophie assemble ces unités et ajoute une apostrophe, ce qui donne : Zhthy'hl.

Il faut maintenant finir en équipant le monstre. Une arme à deux mains et une armure de mailles complète feront parfaitement l'affaire.

Zhthy'hl

Ce démon terrifiant est presque squelettique, sa peau sombre se desséchant sur les os. Sa tête ressemble à crâne macabre et présente deux courtes cornes noires et de longues oreilles de cheval. Malgré son apparence frêle, la créature est très forte et manie une énorme épée. Des mailles maculées de sang recouvrent sa silhouette et se balancent au gré de ses mouvements.

~ ZHTHY'HL ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	41%	62%	44%	46%	31%	43%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	6	4 (6)	4 (8)	0	0	0

Compétences : Commandement, Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception

Talents : Aura démoniaque, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Vision nocturne, Vol, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Instabilité* : les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où Zhthy'hl est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : cornes, fort et mutation zoologique (oreilles de cheval).

Armure : armure de mailles complète

Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : cornes (BF–1), arme à deux mains (épée à deux mains)

Dotations : aucune

Chapitre XIX
Les Maîtres du Chaos

« D'innombrables créatures velues et hurlantes [illegible] attendaient en attendant l'arrivée de celui que tous craignaient, qui allait les mener toutes vers la victoire. L'attente se prolongea pendant des jours, puis, convoqués par leur sinistre volonté, des nuages noirs fusionnant les teintes du ciel et formèrent, [illegible] des dieux. Les cris cessèrent et comme un seul homme, l'ost leva les yeux vers les cieux furieux et déchirés. Tout était calme. Tout était silencieux. Et alors, il y eut un retentissement : un rugissement grave et sonore, si volumineux, si puissant que l'horizon en trembla. Un gigantesque chœur de hurlements s'éleva de l'armée, qui ne savait que trop bien ce qui allait s'abattre sur elle. Le maître du Chaos était là. »

— Tome de la Corruption.

Les puissances les plus redoutables des Royaumes du Chaos ne sont autres que les démons majeurs. On ne peut ignorer les ennemis que sont les démons exaltés et les princes démons, mais ils ne sont rien en comparaison de l'autorité des véritables maîtres du Chaos. Les démons majeurs incarnent les caractéristiques de leurs sinistres souverains, correspondant à ce qui se rapproche le plus de la perception qu'ont les mortels des Dieux Sombres. Leurs pouvoirs surpassent tout ce que l'on peut trouver dans le Vieux Monde. Ils sont capables de massacrer une armée à eux seuls et peuvent corrompre le paysage par leur seule présence. Celui qui les connaît est condamné à la folie, celui qui les affronte est voué à la mort. Ils *sont* le Chaos et ne doivent pas être employés à la légère.

Les démons majeurs sont les meilleurs agents que les dieux du Chaos ont à leur disposition. Ils sont capables de perpétrer des ravages considérables et d'exercer une influence décisive sur les pauvres mortels. En raison de ce pouvoir, ils apparaissent comme les entités les plus proches des Puissances de la Déchéance, dont ils reproduisent de nombreux actes et émotions. Ils n'agissent que pour servir la cause de leur maître. On peut les trouver au cœur d'une vaste conspiration visant à renverser les structures et organisations de l'Empire ou à la tête d'une horde de mortels se déversant des Désolations pour raser le Kislev. Il ne faut jamais sous-estimer la ruse de ces créatures. Elles sont intelligentes et déterminées, au point que leur existence est un fléau pour le monde.

Les démons majeurs dans le jeu

Contrairement aux autres démons et créatures présentés dans cet ouvrage, les démons majeurs détiennent une puissance qui dépasse largement les aptitudes des personnages de *WJDR*. Leur simple apparition dans le Vieux Monde a des conséquences d'échelle continentale. Les personnages joueurs n'ont pas la moindre chance de vaincre une telle créature lors d'un affrontement direct. Tout au plus, peuvent-ils espérer se montrer plus malins qu'elle et déjouer ses plans.

En tant qu'ennemis

Le recours le plus évident aux démons majeurs consiste bien entendu à les placer dans l'adversité, à en faire la menace redoutée par tous les héros. Ces entités représentent la volonté des Dieux Sombres sous sa forme la plus pure. Ils représentent à la fois la haine, le désespoir et le désir, mais aussi l'espoir, et annoncent la fin du monde. Ainsi, l'affrontement avec l'une de ces créatures peut constituer le point culminant d'une campagne, la scène finale d'une longue intrigue. Les démons majeurs font office de généraux d'armée, d'instigateurs des plans machiavéliques de cultes décadents ou de menaces libérées sur le Vieux Monde pour en précipiter la déroute.

Un groupe de personnages, aussi héroïque soit-il, n'a quasiment aucun espoir de vaincre un tel monstre, mais il peut ralentir sa progression, juste assez longtemps pour permettre à une cabale de magisters de venir à bout du rituel qui pourra le renvoyer vers les Royaumes du Chaos. Le simple fait d'endiguer quelque temps l'implacable déferlante de la destruction est déjà un exploit en soi.

En tant que dieux

De nombreux cultes décrits dans cet ouvrage servent directement les Dieux Sombres. Pour les cultes puissants et importants, cette allégeance est en accord avec l'influence religieuse. Mais les cultes maléfiques ne manquent pas à travers le Vieux Monde, échappant à tout décompte. Certains rendent hommage à des démons plutôt qu'à des dieux. Ceci est particulièrement vrai parmi les tribus des Norses, des Kurgans et des Hungs, qui perçoivent ces entités comme des émissaires divins, dignes de vénération comme le sont les princes démons et autres figures héroïques qui peuplent leurs légendes. Dans ce cas, le démon majeur prend parfois un rôle prépondérant dans le développement des complots de son culte, manipulant ses sbires pour servir ses intérêts, certes, mais aussi ceux de son propre maître.

En tant que maîtres

Certains démons majeurs peuvent également jouer le rôle de maîtres impies. Dans une campagne où les personnages joueurs sont des champions du Chaos, ces démons peuvent servir d'intermédiaires entre les PJ et un Dieu Sombre. Un duc du changement peut ainsi employer un groupe de champions et de cultistes pour mettre en place une suite d'événements dont il est le seul à percevoir la cohérence. On peut également imaginer un démon majeur qui remplace le magus d'un culte, pour prendre le contrôle total de l'organisation et la diriger depuis son antre caché.

«C'est alors qu'un seigneur démon se présente avec tout son attirail de guerre. Les arbres vocifèrent de rage sur son passage, tandis que les pierres hurlent leur haine envers le ciel indifférent. Il chasse les ennemis de son maître, car en guise de viande, il se nourrit de la chair des mortels, dont le sang est le seul vin qu'il daigne boire.

À sa gauche, gémit un démon, dont la forme est pervertie pour servir de hache. Ses chants de haine et de sang retentissent dans le ciel, allant jusqu'à réveiller les morts. À sa droite, se tiennent des démons mineurs, tous chasseurs, entraînés par des chiens tenus en laisse. Ils rongent les vestiges et les esprits qu'ils ont ravagés et se jettent des morceaux de chair innocente, afin que chacun puisse goûter la viande la plus succulente qui soit.

Derrière lui, attendent les légions de son maître, en armure ciselée d'or, plus lumineuse que le soleil et plus sombre que le cœur de la nuit. Chaque fantassin porte une épée hurlante et crie sans la moindre harmonie avec la lame, se joignant par là au chœur du Chaos, promesse d'un sort pire que la mort à tous ceux qui l'entendent. Sous chacun de leurs pas, la terre se flétrit, comme si elle cherchait à se soustraire à leur présence.

Voyez tous ce démon qui est sur nous et contre lequel nous ne pouvons rien...»

—*Codex Daemonica*

En tant qu'éléments de l'intrigue

Puisqu'affronter directement un démon majeur est un acte des plus vains, l'apparition d'une telle créature (ou la menace de sa venue) peut servir de fil conducteur à une aventure ou toute une campagne. L'identité profonde d'un démon majeur est un atout considérable, aussi imprononçable et insaisissable soit-elle, que les cultistes et sorciers du Chaos du monde entier cherchent à s'approprier. Une campagne entière pourrait tourner autour de la récupération des unités phonétiques de l'identité profonde d'un buveur de sang, afin d'empêcher un culte de Khorne de s'en emparer pour libérer un démon en plein cœur d'Altdorf. Un démon majeur peut apparaître dans un petit bourg et en massacrer la population pour ne laisser que ruines et braises derrière lui. Les personnages devront alors mener une enquête d'envergure qui les mènera au foyer de l'invocation, pour retrouver le responsable et empêcher qu'un tel désastre se reproduise.

En tant que symboles

Enfin, les démons majeurs sont aussi là pour rappeler à tous la futilité du combat contre le Chaos. Leur puissance est sans égale et paraît illimitée. Des entités d'une telle puissance dépassent l'imagination et les pouvoirs de tous les êtres du Vieux Monde, à l'exception probable des plus éminents. Les personnages pourront ainsi traverser des terres que la présence d'une telle abomination aura changées à tout jamais. Ils y verront l'influence directe du Chaos à travers les arbres corrompus et les pierres mobiles, mais aussi par la présence des enfants du Chaos engendrés par le seul passage du démon.

Les Buveurs de Sang de Khorne

Les poings de Khorne, les goûteurs de sang, les seigneurs des crânes, les dévoreurs d'entrailles et de chair, les messagers de la mort, les ensanglantés, les gardiens du trône, les tyrans du trépas

Les seigneurs des crânes sont les démons majeurs de Khorne. Ils sont tout simplement les serviteurs du Dieu du Sang les plus brillants et les plus puissants, ce qui fait d'eux les favoris de leur maître. Leur soif de sang dépasse de loin l'entendement des mortels. Nul massacre, nul empilement de cadavres ne saurait les satisfaire, car les poings de Khorne veulent toujours plus de morts.

Il est possible de converser avec un buveur de sang, car ces créatures parlent toutes les langues des mortels, dont elles connaissent les moindres dialectes et accents. Mais cela ne changera rien à l'affaire, car les seigneurs des crânes ne souhaitent que le massacre du monde pour en traîner la carcasse fumante aux pieds de Khorne. Le meurtre est la seule raison d'être des buveurs de sang, qui pointent leur tête dans les cieux menaçants pour évaluer les promesses de sang et de mort, avant de récolter de nouvelles pièces susceptibles de rehausser le Trône des Crânes.

Sur le champ de bataille, le buveur de sang maîtrise le conflit. Ses légions sont soumises à sa volonté meurtrière et perpètrent des actes sans cesse plus dévastateurs pour faire honneur au nom de Khorne. Il s'agit d'êtres d'une incroyable ruse, dont l'instinct suffit à s'imposer sur les meilleurs et les plus ingénieux des généraux mortels. Ils sentent l'orientation de la bataille, et n'hésitent pas à employer leurs lames et leurs troupes à la moindre occasion, avec une efficacité redoutable.

Quand ils se joignent au combat, leur impact est terrifiant. D'un balayement de leur redoutable hache runique, ils peuvent terrasser des régiments entiers. Leur seule présence suffit à carboniser la terre et le battement de leurs ailes provoque de violents orages, comme si la haine qui bout dans les veines de Khorne éveillait l'essence des cieux. Le buveur de sang allie un machiavélisme déroutant avec une force incroyable. Nul homme ne peut se dresser contre une telle créature, car elle se jette dans chaque bataille avec un abandon total, dévastant tout ce qui passe à portée sans se soucier de sa propre intégrité. L'ensanglanté aiguillonne les mortels, les conséquences de sa haine lui important peu. Mais le pire est que l'effroyable aspect du monstre galvanise les autres serviteurs du Dieu du Sang, qui entrent dans une frénésie presque suicidaire. Ces demi-dieux de la mort sont capables de fouler la terre et il faudra une armée entière pour ralentir la progression d'un ennemi aussi implacable.

Manifestation



L'apparition d'un buveur de sang dans le Vieux Monde ravage invariablement la terre, produisant des vagues corruptrices dans toutes les directions. Les mortels se retrouvent contaminés par toute cette haine et cette soif de violence. Sur des kilomètres à la ronde, le ciel s'obscurcit et adopte un aspect spectral, des nuages gonflés de sang filant à travers le firmament pour déverser des torrents écarlates sur la terre. Des éclairs noirs émanent de ces abominations puantes, jaillissant des cieux dévastés par le Chaos pour embraser le continent.

Quand le démon majeur s'approche de ses ennemis, son essence émane par vagues de son imposante silhouette et contamine le cœur et l'âme des mortels qui croisent sa route. Les esprits s'échauffent alors et les émotions s'attisent. Le moindre affront, la moindre insinuation perçue donnent lieu à des bagarres générales, et les amis d'hier s'entre-tuent sous l'influence de la rage qui consume leur cœur. D'autres phénomènes témoignent de l'influence du buveur de sang. Les animaux se comportent étrangement et attaquent sans provocation. Les plantes muent, développant des piquants, voire des dents qui claquent l'air en quête de chair fraîche. Et, plus inquiétant encore, les objets inanimés se mettent à suinter. Des perles de sang noir apparaissent et dégoulinent à la surface des lames et se mélangent aux liquides déjà contenus dans des récipients.

Puis, il arrive. Des nuages noirs se déversent sur la plaine, étouffant le soleil. De ces profondeurs cyclopéennes, des éclairs rouges se succèdent dans un rugissement à faire douter les plus braves des héros ou à leur faire commettre les pires violences. Et, quand la pluie acide se déclenche et que le vent la fait s'abattre à l'horizontale, une énorme créature déboule de ce foyer de violence et se déploie pour apparaître telle qu'elle est: un démon gigantesque à la peau d'un rouge suintant et à la crinière maculée de sang. Cet être incarne le meurtre, le massacre. Il est le buveur de sang. Il prend les airs, soulevé par de grandes pennes noires qui battent lentement et diffusent des



relents de sang et de cuivre. Sa seule présence suffit à réveiller la violence qui sommeille dans le cœur des hommes, à les plonger dans de noires pensées et à susciter chez eux une soif de sang qui ne demande qu'à être étanchée.

Aspect

Le buveur de sang se présente comme un démon à face de chien. Sa peau pourpre suinte de sang. Le monstre présente les pattes inférieures d'une bête à mi-chemin entre le taureau et la chèvre, et le haut du corps d'un homme, recouvert d'un épais pelage noir et crépu, souillé de sang. Son cou puissant est surmonté d'une tête bestiale munie de défenses et de deux cornes de taureau pointant chacune d'un côté, le tout orné de symboles de Khorne. Deux énormes ailes partent de son dos, qui ne sont pas sans rappeler celles d'un dragon. Des plaques d'armure du Chaos recouvrent tout ce corps, directement rivetées aux os et mêlées à la chair. De nombreux goûteurs de sang aiment dépecer le visage de leur victime qu'ils arrachent du crâne pour en agrémenter leur armure, comme pour parfaire la pureté de leur perversité.

La plupart des buveurs de sang portent des haches démoniaques que l'on appelle simplement « haches de Khorne ». Ces armes, dont on dit qu'elles renferment l'essence de démons déchus, sont connues

pour trancher la chair et l'acier avec une aisance redoutable. Ces démons portent également de grands fouets conçus à partir de la peau séchée d'adeptes de Slaanesh. L'arme émet des gémissements et des hurlements à chaque flagellation, les âmes ainsi damnées exprimant leur souffrance éternelle.

Pouvoirs



Les buveurs de sang produisent une aura de colère et de haine impies qui alimente la bête qui sommeille en chaque mortel, l'incitant à commettre des actes meurtriers. Mais cette soif de sang n'endurcit pas les hommes au point de les rendre insensibles à la vue traumatisante de ce démon. Ceux qui ont été témoins de la grandeur d'un poing de Khorne sombrent presque invariablement dans la folie, l'esprit consumé par la portée de cette puissance et le destin funeste qu'elle promet.

Quand un buveur de sang apparaît, il fend l'air de son horrible rugissement qui n'est autre que le chœur de mille âmes gémissantes. Ceux qui ont le malheur d'entendre l'appel du buveur voient leur âme se dessécher devant ces flammes de haine. La réverbération suffit à rendre fous tous ceux qui la perçoivent, qui plongent dans une orgie meurtrière dans laquelle les mortels s'entre-tuent avec un effroyable abandon, oubliant jusqu'aux concepts d'alliance et d'amitié.

Bien que le carnage que peuvent engendrer les humains soit terrible, rien n'est comparable à ce que les ensanglantés peuvent perpétrer dans leurs armées. L'imposante forme du buveur vient ternir les rayons du soleil, les relents de sang et de mort forment des nuages de putréfaction suffocante qui paralysent l'ennemi, en proie à la nausée. Les coups des haches démoniaques et les lacérations des fouets éviscèrent les victimes, telles de vulgaires membranes gonflées de sang. Quand un buveur de sang se laisse aller au meurtre, un nuage de brume cramoisie l'enveloppe.

~ BUVEUR DE SANG ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
90%	0%	77%	77%	89%	89%	89%	66%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
7	69	7	7 (9)	6 (12)	0	0	3

Compétences : Commandement +20%, Esquive +20%, Intimidation +20%, Langage mystique (démoniaque), Langue (toutes), Lire/écrire, Perception +20%

Talents : Acuité auditive, Acuité visuelle, Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Frénésie, Maîtrise (armes lourdes, armes paralysantes, fléaux), Parade éclair, Puissance imparable, Résistance à la magie, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Armure de Khorne* : les buveurs de sang portent une armure du Chaos que leur a directement conférée Khorne. Son port ne leur impose aucun malus.
- *Assaut frénétique* : quand le buveur de sang est pris de Frénésie, il peut effectuer trois attaques dans le cadre d'une attaque standard au lieu de l'unique attaque normalement autorisée.
- *Charge sauvage* : la férocité de l'assaut d'un buveur de sang vient à bout de nombreux ennemis. Le monstre peut effectuer quatre attaques dans le cadre d'une charge.
- *Devoir de rendement* : le buveur de sang se doit de ramener le plus d'âmes possibles à son maître, c'est pourquoi il est particulièrement agressif. Quand le monstre effectue une attaque rapide, il peut rejouer la première attaque au corps à corps manquée.
- *Fouet* : les ensanglantés portent tous un long fouet tressé avec la peau de champions déchus de Slaanesh. Cette arme fonctionne comme un fouet normal si ce n'est que les créatures qu'elle touche doivent réussir un test d'Endurance Difficile (–20%) sous peine d'être submergées par la douleur, ce qui inflige un malus de –20% à tous leurs tests de caractéristique et de compétence des 1d10 prochaines heures.
- *Hache de Khorne* : les buveurs de sang manient la hache de Khorne. À chaque coup, les démons contenus par la puissance de la lame hurlent leur haine. Il s'agit d'une arme à une main dotée des attributs percutante et perforante. Par ailleurs, tous les coups critiques réussis avec cette arme obéissent à la règle de la mort subite. Quiconque ramasse cette arme, en dehors d'un buveur de sang, est aussitôt détruit.
- *Instabilité* : à chaque round où un buveur de sang est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Monstrueuse puissance* : toutes les attaques des buveurs de sang présentent l'attribut percutante.
- *Mutations du Chaos* : ailes, cornes (x3), griffes, jambes d'animal, résistance à la magie, soif de sang. 10% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–2 : mutations de Khorne** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
- *Régénération* : chaque round, au début de son tour de jeu, le buveur de sang récupère 1d10 points de Blessures. Ce pouvoir cesse d'agir si le monstre meurt.
- *Rugissement* : le buveur de sang est consumé par la rage et la haine. Au début de tout combat, le monstre peut libérer un terrible mugissement capable de rendre fous tous ceux qui l'entendent. Toutes les créatures vivantes qui entendent ce rugissement doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de gagner 1 point de Folie et de sombrer dans une frénésie incontrôlable qui consiste à s'attaquer à la créature la plus proche, quelle qu'elle soit. Chaque round au-delà du premier, la victime a droit à un nouveau test de Force Mentale pour se libérer des effets de ce pouvoir.

Armure : armure lourde (*armure de Khorne*)

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : griffes et dents

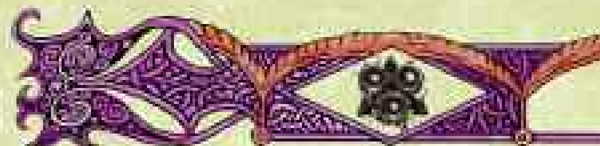
Perspective d'Éradication : Impossible

L'héritage du sang

Les personnages joueurs arrivent sur le site d'une horrible dévastation, jonché de morts sur des kilomètres. Le sol est recouvert de mares de sang et les nuages cramoisis qui flottent au-dessus commencent juste à se dissiper. Des oiseaux charognards tournoient dans le ciel, s'aventurant de temps à autre pour arracher un morceau de chair sur les cadavres bouffis. Les chacals et les rats se faufilent entre les morts et rongent la chair de leurs crocs acérés, indifférents aux gémissements des mourants.

Quand les PJ foulent ce désastre, ils finissent par découvrir un énorme cratère entouré de morceaux de viande sanguinolente. La dépression fume d'une énergie latente, vestige impie de quelque créature de folie. Au fond du trou, on trouve une petite mare de sang au centre de laquelle un rivet de cuivre jaune présentant le symbole du Dieu du Sang fait bouillir le liquide. L'objet métallique est tombé de l'armure du buveur de sang. L'essence du démon est si virulente que ce fragment de son être suffit à corrompre la terre.

Si un PJ s'empare de l'objet, ses rêves seront assaillis d'images de mort et de guerre. Il se montrera progressivement barbare dans son comportement et éprouvera l'envie perverse de boire du sang, se sentant irrésistiblement attiré par la chaleur des fluides parcourant les veines de ses ennemis. Avec le temps, l'objet finira par corrompre le mortel, aussi sûrement que s'il avait avalé un morceau de malepierre, et le guidera irrépressiblement sur la voie des créatures de Khorne. Bien entendu, il faudra avant cela qu'il ait conservé l'objet suffisamment longtemps. Ce genre de relique attirera forcément l'attention d'autres serviteurs de Khorne et qui sait ce qu'un sbire du Dieu Sombre serait prêt à faire pour récupérer un tel objet ?



LES GRANDS IMMONDES

Les seigneurs des infections, les putréfiés, les maîtres des mouches, les seigneurs de la puanteur, les pères Nurgle

Des cortèges entiers de serviteurs de Nurgle errent à travers les Désolations du Chaos. Infatigables, ils se rendent d'un lieu à un autre pour y faire l'apologie de la pestilence, provoquer des tumescences spontanées et ne laisser derrière eux que des champs morbides et brisés, jonchés de corps et de végétation pourrie. Les portepestes relatent la gloire de leur hideux maître, tandis que les tapis de nurglings braillent et gémissent, agités par les secousses du changement perpétuel qui définit leur existence. Et derrière cette grande parade, suit la foule de fidèles mortels, que le désespoir a rendu fous et pour qui la seule lueur vient des merveilles promises par les serviteurs de Nurgle. Mais de tous les membres de cet ost turbulent, nul n'est aussi horrible que les grands immondes.

Ces énormes horreurs marient l'allure la plus grotesque qui soit avec une putréfaction endémique. Il s'agit d'êtres sinistres dont la morbidité et la corruption provoquent la démence de ceux qui ont le malheur de les croiser. Pour eux, la honte n'existe pas, pas plus que la décence, ce qui leur permet de se complaire dans les gestes les plus vils. Ils enfoncent allégrement leurs doigts boudinés et véreux dans leurs narines dégoulinantes. Ils répandent des excréments d'une telle puissance pestilentielle, que la moindre bouffée suffit à tuer. Ils s'empiffrent de nourriture et de boisson, avant de régurgiter sur le sol ces repas souillés par leurs entrailles, éjectés par les plaies béantes qui parcourent leur énorme masse. Et quand ils ne se laissent pas aller à la gloutonnerie, ils rient et cajolent affectueusement leurs portées braillardes de nurglings.

Sur le champ de bataille, les grands immondes se dandinent jusqu'au plus vif de la lutte, et marmonnent des plaisanteries à ce point répugnantes que les âmes de ceux qui les entendent se mettent à flétrir. Le putréfié massacre ses adversaires tout en gloussant d'une joie abjecte. Il agrippe un guerrier qui tente de s'enfuir pour l'enfourner dans sa gueule suppurante, juste avant d'en évacuer la carcasse dissoute dans un geyser de vomissements acides. Et dans les dépouilles de ses victimes, se développent les pires monstruosités, et le maître des mouches, qui ne manque jamais de patience quand il s'agit de ses rejetons, marquera volontiers une pause pour aider une nouvelle horreur innommable à naître ou pour récolter la moisissure et la corruption qui émanent des morts agités de soubresauts.

Manifestation

Les signes de la présence d'un grand immonde ne peuvent échapper à quiconque, y compris à ceux qui refusent d'imaginer qu'une telle chose puisse souiller la surface du monde. L'air s'alourdit et l'humidité ambiante se précise. Les vents semblent s'apaiser, chargés d'une vague odeur de putréfaction, mélange de dents pourries et de charogne restée trop longtemps au soleil. Dans les plis d'un vêtement, enfoui sous les rembourrements de l'armure, dans le moindre recoin de chair, un petit picotement annonce l'éclosion d'une vermine. Des mouches noires et grasses semblent affluer de partout, une par une dans un premier temps, puis par nuées.

Le démon se rapproche et l'infestation de mouches et de vers se précise. Tout est touché ; la nourriture, l'eau. Les fruits et les légumes se ratatinent à une telle vitesse qu'ils en explosent et que leurs graines se répandent au sol dans une éclaboussure visqueuse. Tout semble mûrir jusqu'au point idéal de la cueillette, juste avant d'éclater pour ne laisser que des tas de substance putréfiée.

Et alors, apparaît le grand immonde. Son aura de laideur totale se répand sur toute la plaine, provoquant des lésions sur la chair de chacun et le développement accéléré des tumeurs, verrues et bubons existants. Tout ce qui vit succombe à la putréfaction et s'affaisse sur l'arbre, la tige ou la racine. Des nuages de mouches viennent obstruer le ciel et l'air est privé de toute vie pour accueillir la puanteur de la mort. Puis, le rire tonitruant et les obscénités plongent ceux qui les entendent dans le désespoir et la folie.

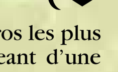
Aspect

Les grands immondes de Nurgle font partie des démons les plus hideux et terribles que connaissent les mortels. Ils apparaissent sous des nuées de mouches comme les répliques presque parfaites de Nurgle en personne : des formes parcourues de protubérances diverses, bouffies par la corruption. Leur peau d'un vert nauséeux n'est rien de plus que quelques espaces lisses qui se battent entre des furoncles vertigineux, des plaies profondes desquelles jaillissent des torrents de pus épais et des plaques de cloques frémissantes. Le monstre est à lui seul un vivier pour toutes les épidémies susceptibles de tourmenter les bonnes gens du royaume des mortels. À travers les diverses déchirures et plaies qui accablent sa chair, on peut voir l'ensemble de ses organes internes, qui véhiculent la corruption de ce corps massif, et répandent sur son épaisse peau leur bile et autres humeurs répugnantes, autant de contagions inédites prêtes à consumer la chair. Et dans cette masse grotesque, rampent, fouinent, tètent et se cachent des couvées de minuscules nurglings, que le maître des mouches considère comme ses petits. Le grand immonde n'est rien d'autre que le déclin et la putréfaction inévitables de chaque chose.

Malgré leur aspect morbide, les putréfiés sont des êtres plutôt joviaux qui se montrent presque paternels avec leurs animaux de compagnie et leurs serviteurs. Entre les roucoulements rances et les louanges constamment débitées par leur gueule suppurante, l'existence de ces créatures relève de la démence. Les grands immondes tirent une grande fierté des exploits des autres adeptes de Nurgle et célèbrent bruyamment chaque nouvelle maladie, forme de vérole ou inflammation. Chaque fois qu'ils sont témoins de la destruction perpétrée au nom de Nurgle, on peut entendre leur rire retentir sur des lieues.

Cet amour de Nurgle et de ses enfants engendre une volonté enjouée de lutter en son nom, car quel meilleur jardin pour la pestilence que le champ de bataille jonché de cadavres ? Le grand immonde se lance dans la mêlée en tête d'une déferlante de détritus et de pourriture, armé de son grand fléau et dégoulinant de corruption. Il nage littéralement au cœur des armées ennemies, sa progression étant aussi implacable que celle de l'ultime déclin.

Pouvoirs



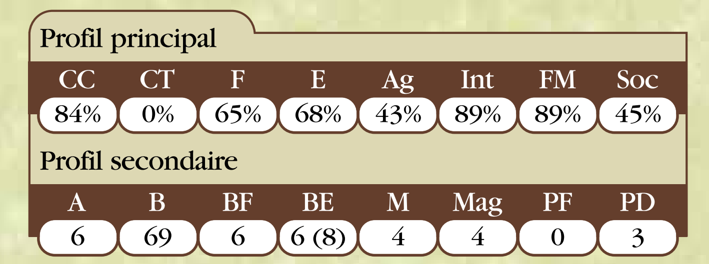
L'apparence du grand immonde suffit à démoraliser les héros les plus audacieux. L'air se vicie par sa seule présence, se chargeant d'une brume pestilentielle qui contamine tous les mortels de maladies horribles ravageant le corps comme l'esprit. À chacune des prodigieuses flatulences du monstre, naît une nouvelle épidémie ; chaque rot tonitruant produit des légions de maladies virulentes. Ceux qui ont le malheur de se retrouver face à ces démons (ou derrière eux) ont peu d'espoir de survivre à la rencontre.

Le grand immonde contamine la terre autant qu'il infecte l'air. Où qu'il aille, il laisse une traînée de substance visqueuse et glissante qui engendre des nurglings par milliers. L'herbe s'illumine alors et se développe jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus supporter son propre poids. La roche se dissout et la terre se transforme en bourbier d'excréments et de boue. Le pire est que le sillon laissé par le seigneur de la puanteur persiste pendant des décennies. La terre est polluée et il ne peut s'y développer que des calamités prêtes à accabler les imprudents.

Voir un grand immonde est une expérience terrible, mais ce n'est rien à côté de l'affronter. Sa peau dégoulinante provoque la corrosion accélérée des métaux les plus résistants. Des volutes de fumée âcre et des gouttelettes de sécrétion acide enveloppent le démon quand il nage littéralement dans les rangs ennemis. Et pendant tout ce temps, le monstre régurgite le contenu de son énorme gosier béant, vomissant un mélange impie d'entrailles, de chair à moitié digérée, de

vermine se tortillant et de ses propres excréments, dans un torrent qui non seulement brûle les victimes, mais les contamine également des plus virulentes affections connues des terres des hommes.

~ GRAND IMMONDE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
84%	0%	65%	68%	43%	89%	89%	45%

Profil secondaire

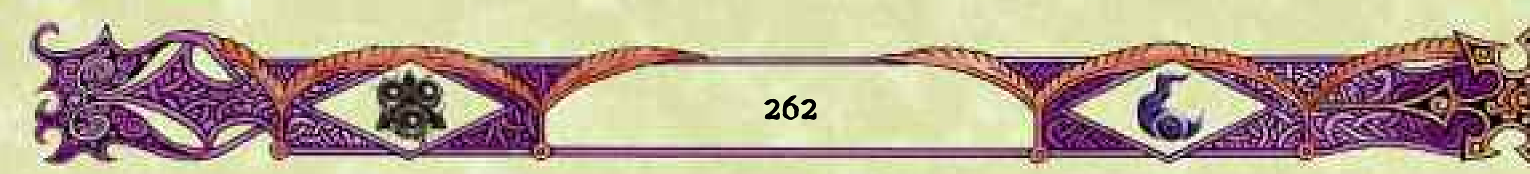
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	69	6	6 (8)	4	4	0	3

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement +10%, Connaissances académiques (démonologie +20%, magie +20%), Focalisation, Intimidation +20%, Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (langage sombre), Langue (six au choix), Lire/écrire, Natation, Perception +20%, Sens de la magie

Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups puissants, Éloquence, Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Magie vulgaire (Chaos), Maîtrise (fléaux), Orateur né, Puissance imparable, Sens aiguisés, Sombre savoir (Nurgle), Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Chair corrosive* : les substances produites par les plaies du grand immonde sont si virulentes et toxiques qu'elles détruisent toute matière non organique qui entre en contact avec la chair du monstre. Chaque fois que le seigneur de la puanteur est touché par une arme non magique, celle-ci est automatiquement détruite.
- *Chair putréfiée* : entre sa gigantesque masse et les lambeaux de chair pourrie qui sont accrochés à son lard verdissant, le grand immonde ne sent pas la plupart des attaques. Il bénéficie de 5 points d'Armure applicables à toutes les zones.
- *Couvée de nurglings* : le grand immonde est un véritable vivier ambulant pour les nurglings qui infestent sa masse et se battent pour trouver et téter les meilleurs recoins de chair cancéreuse. À chaque round de combat (1d10/2)–1 nurglings sont éjectés du corps du grand immonde, atterrissant chacun dans une case adjacente différente. Les nurglings aident aussitôt leur maître en mordillant les chevilles de ses ennemis.
- *Infecté* : toute créature frappée par un grand immonde doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la pourriture de Neiglish et une autre maladie au choix du MJ.
- *Instabilité* : à chaque round où un grand immonde est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mucus persistant* : le seigneur des infections laisse une traînée ocre et visqueuse derrière lui. Toute créature qui entre en contact



(y compris en marchant dessus) avec un sol foulé par un grand immonde doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine d'être infectée par un nurgling (cf. rubrique correspondante dans le **Chapitre XVIII : Les légions du Chaos**).
- *Mutations du Chaos* : griffes, nuage de mouches, obèse. Jouez 1d10–5 (minimum de 0) pour connaître le nombre de mutations supplémentaires. Effectuez les jets de dés sur la **Table 3–3 : mutations de Nurgle** pour déterminer les mutations supplémentaires, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
- *Peste* : les personnages qui survivent à une rencontre avec un grand immonde peuvent malgré tout avoir été vaincus. Toute créature à qui un grand immonde fait perdre au moins 1 point de Blessures doit réussir un test d'Endurance Très difficile (–30%) à la fin du combat sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.
- *Pestilence ambiante* : le seigneur de la puanteur laisse échapper des gaz extrêmement nocifs qui chargent l'air de corruption. Toute créature située dans un rayon de 48 mètres (24 cases) de ce monstre doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ. Que le sujet ait réussi son test ou non, il ne pourra plus être affecté par la pestilence ambiante pendant les 24 prochaines heures.
- *Torrent de corruption* : une fois tous les deux rounds, le grand immonde peut vomir un *torrent de corruption* contre un adversaire situé au corps à corps au prix d'une action complète. Cette dégoûtante mixture d'entrailles, d'asticots et d'immondices touche automatiquement et présente une valeur de dégâts de 3. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer (pour des raisons évidentes). Toute créature touchée par cette attaque doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la pourriture de Neiglish.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : griffes et dents, fléau
Perspective d'Éradication : Impossible

Une découverte peu ragoûtante

Malgré les signes avant-coureurs omniprésents, de nombreux citoyens de l'Empire refusèrent de voir la menace de la récente Incursion du Chaos jusqu'à ce qu'elle soit bien avancée. Parmi ces insouciants, on comptait un convoi de marchands de l'Ostland en route pour Praag. Trois jours avant qu'ils atteignent la cité, les hordes du Chaos se déversèrent depuis le nord et balayèrent la plaine. L'essentiel de la caravane tomba sous l'assaut de pillards kurgans, mais un chariot et une poignée d'Impériaux parvinrent à s'échapper, leur fuite les menant incidemment dans le Pays des Trolls. Ils y errèrent pendant des semaines, évitant comme ils pouvaient les trolls du Chaos et les mutants, en attendant de trouver un véritable refuge.

Leur plan semblait fonctionner. Ils étaient à moitié affamés, blessés et franchement effrayés, mais le chariot rescapé et ses passagers sortirent du Kislev alors que la guerre tirait à sa fin. Cependant, les marchands ne se doutaient pas que leur périple les avait menés dans le sillage d'un grand immonde. Ainsi, non seulement ces pauvres hères étaient porteurs d'une jolie collection de maladies, mais les entrailles de la plupart abritaient un nurgling.

Ils firent halte dans un village où ils furent accueillis comme des héros, des modèles de débrouillardise et de courage. Mais d'étranges phénomènes se manifestèrent peu de temps après leur arrivée. Quelques vieillards connurent des maux aussi variés que déconcertants. La nourriture se gâta, les animaux succombèrent à la maladie et les champs furent ravagés par le mildiou. Les villageois suspectèrent les voyageurs, mais quand ils se rendirent à l'auberge où ces derniers faisaient escale, ils ne trouvèrent que leurs dépouilles, dévastées par la maladie. Pour couronner le tout, d'immondes choses s'étaient extraites de leur corps et avaient rampé sur le sol visqueux. Personne ne sait où ces créatures sont allées, mais on est en droit de penser qu'elles se tapissent quelque part dans le village.

Les Gardiens des Secrets

Les exterminateurs de Slaanesh, les noceurs du calvaire, les ignobles, les escrocs de la chair, les grands cornus

La passion, le plaisir, la douleur et l'inspiration ; tels sont les domaines de prédilection du gardien des secrets. Les démons majeurs de Slaanesh incarnent l'expérimentation à outrance et le désir exalté, concepts intimement liés à la chair. Ils ont beau être repoussants et horribles, ils fascinent les mortels par une allure monstrueuse, selon un phénomène que rien ne peut expliquer.

Les ignobles représentent ce qu'il y a de plus licencieux. Ils vivent pour provoquer les sens, créer, expérimenter et se vautrer dans les caprices passionnels des mortels. Ils savent aussi émousser l'esprit, au point qu'il devient presque impossible d'apprécier ce qui ne relève pas de l'extraordinaire. Ils sont la douleur de l'échec, l'agonie de l'excès et tout ce qui pousse les mortels à oser les actes les plus fous pour fuir l'ordinaire.

Tel le danseur, le noceur du calvaire se déplace avec une grâce presque liquide, virevoltant aussi légèrement que les doigts des amants sur la chair. Où qu'il se présente, tout devient possible. Mais derrière lui, il ne laisse que l'angoisse et l'agonie, aussi palpables et douloureuses que la pointe du couteau. Et tous ceux qui ont connu ces sommets de plaisir sont ravagés par le désespoir et la sensation de vide, tentant désespérément de s'extraire de leur existence terrestre sur la voie illusoire des promesses des grands cornus, bercés par la mélodie ensorceleuse du rire de Slaanesh.

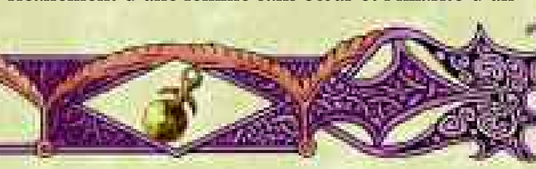
Manifestation

Dès qu'un ignoble apparaît en ce monde, les tentacules de la volonté de Slaanesh peuvent se déployer, portés par les Vents de Magie pour supplicier et tourmenter les mortels sur des kilomètres à la ronde. Chaque chose est en proie à un frémissement impie, un désir latent qui ne demande qu'à s'exprimer. Les mortels se retrouvent en nage, le cœur battant la chamade. Les animaux se montrent fébriles et violents, les chevaux s'agitent dans leur écurie et tiraillent leur harnachement. Les armes se mettent à vibrer d'une énergie invisible. Le bois frémit et se tord. Les arbres crissent et la terre bâille pour faire jaillir des torrents d'eau pleine de vie, issue de ses profondeurs. Les inhibitions s'évanouissent, les loyautés ancestrales s'oublient et les liens de confiance faiblissent. La passion emplit le cœur et l'esprit de chacun et ceux qui ne la contiennent pas s'y abandonnent sans la moindre retenue.

Mais l'influence du gardien est loin de se limiter à ces picotements physiques. Les peintres montrent une inspiration enfiévrée, esquissant et dessinant frénétiquement, pour produire des chefs-d'œuvre insoupçonnables. Les lèvres des poètes délivrent de magnifiques vers qui évoquent parfaitement le plus grand chagrin ou le désir le moins pudique. Les chanteurs offrent des mélodies d'une telle beauté que ceux qui les entendent en meurent le cœur brisé. Le démon hante les rêves des mortels de visions si magnifiques qu'ils se débattent en se lamentant de l'impossibilité d'atteindre la perfection de ces cauchemars. À leur réveil, ils errent dans la mélancolie, accablés par ce désir insatiable.

Plus le démon se rapproche, plus ses effets se précisent. L'artiste peint avec son propre sang, le poète s'arrache les yeux dans le seul but de connaître la véritable obscurité, le chanteur s'étouffe en voulant s'extraire de l'imperfection à laquelle le condamnent ses cordes vocales de mortel. Le monde semble s'adoucir, présentant des couleurs chaudes et des formes harmonieuses, rondes et scintillantes, tandis que les lames s'affûtent, les émotions s'intensifient et l'esprit s'embrase vers la folie.

Les gardiens rient et se réjouissent de tout, exhortant leurs esclaves à commettre des actes de plus en plus audacieux. L'escroc de la chair sait jouer de tous les instruments, il sait tout dessiner et celui qui l'entend chanter est condamné à perdre son âme. Son rire est à mi-chemin entre le ricanement d'une femme sans-cœur et l'hilarité d'un



enfant innocent. Il assassine sans arrière-pensée, sans compassion et sans remords, juste pour le plaisir de voir le sang éclabousser et d'entendre le timbre de la voix du mourant. Brillants et capricieux, les ignobles s'adonnent à toutes sortes de fantasmes avec un abandon parfaitement égoïste et cruel, sans se soucier le moins du monde de ceux qu'ils font souffrir.

Aspect

La vue d'un gardien des secrets est une expérience traumatisante. Il se présente sous la forme d'un être androgyne à la stature improbable. Il est doté de quatre bras, dont deux se terminent par des pinces, qui s'agitent et invitent chaleureusement à le rejoindre danser au rythme du plaisir et de la douleur engendrés par les excès des mortels. Ses énormes yeux aux allures de gemmes renferment les secrets de l'extase et de la souffrance, les mystères de la luxure et des pulsions les plus terrifiantes. De sa peau aux teintes douces émane un musc stupéfiant qui exacerbe les sens, réjouit l'esprit et insinue des sinistres envies irrépressibles dans l'esprit et le cœur des mortels.

Sa tête parfois humaine, parfois bestiale, est encadrée de cornes recourbées qui luisent d'un éclat huileux. Une langue serpentine frétille entre ses dents acérées, comme pour goûter l'énergie perverse qui charge l'air. Sur la partie gauche de son torse, se superposent plusieurs seins hypertrophiés, telles d'obscènes tiques. Le monstre se tient sur de puissantes jambes terminées par des griffes presque reptiliennes. Le gardien foule la terre, vêtu d'un costume élaboré aux couleurs étranges, fait de matériaux exotiques, allant de chaînes dures comme l'acier aux velours les plus soyeux. Aussi horrible soit-il, on ne peut s'empêcher d'admirer le grand cornu, quel que soit l'acte ignoble qu'il est en train de commettre.

Pouvoirs

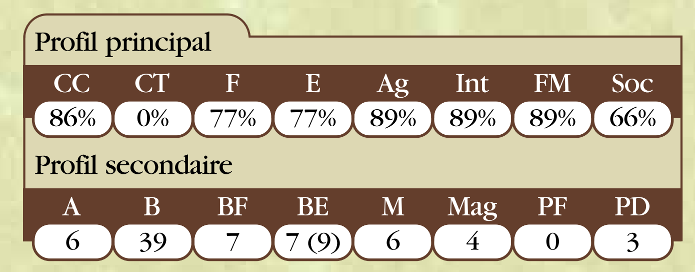


Quand apparaît le gardien des secrets, tout espoir s'envole. Sa présence dévaste l'esprit des mortels qui l'entourent, son charme démoniaque réduisant leur capacité de concentration. L'ignoble danse à travers le champ de bataille, survolant les régiments et les héros en puissance. Il exulte à chaque claquement de pince, mêlant son rire aux hurlements des mourants.

Qu'il soit ou non en train de combattre, le gardien des secrets domine les mortels de ses manières d'un autre monde. Ceux qui succombent au charisme de l'escroc de la chair sont prêts à tout pour satisfaire leur maître, oubliant jusqu'aux bases de la décence sous l'influence de son aura.

Mais quand il se lasse de ce petit jeu, l'ignoble plonge bien souvent ses pinces dans la chair de ses esclaves, lentement, pour mieux savourer les derniers soubresauts des organes et s'abreuver de la lueur mourante de leurs yeux, avant de ne laisser derrière lui qu'une charpie sanguinolente. Ce sort est probablement préférable à celui de ceux qu'abandonne le grand cornu, car l'être qui a côtoyé ce monstre ne pourra jamais retrouver ces sensations de sublime extase.

~ GARDIEN DES SECRETS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
86%	0%	77%	77%	89%	89%	89%	66%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	39	7	7 (9)	6	4	0	3

Compétences : Charisme +20%, Commandement, Connaissances académiques (démonologie +10%, magie), Connaissances générales (quatre au choix), Esquive, Expression artistique (deux au choix), Focalisation, Fouille, Hypnotisme +20%, Intimidation +20%, Langage secret (démoniaque, magick), Langue (quatre au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Torture +20%

Talents : Acuité auditive, Acuité visuelle, Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Contorsionniste, Coups précis, Éloquence, Étiquette, Frénésie, Incantation de bataille, Linguistique, Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Magie vulgaire (Chaos), Orateur né, Parade éclair, Puissance imparable, Sens aiguisés, Sombre savoir (Slaanesh), Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Armure du Chaos* : le gardien porte une armure du Chaos aux couleurs pastel qui accentue son aspect troublant. Il ne subit aucun malus en raison du port d'une armure lourde.
- *Attaques déchirantes* : les armes naturelles du gardien des secrets sont à ce point tranchantes qu'elles bénéficient des attributs percutante et perforante.
- *Aura de Slaanesh* : le charisme du gardien des secrets est tel que ses adversaires vivants situés dans un rayon de 16 mètres (8 cases) subissent un malus de –10% en Capacité de Combat et en Force Mentale.
- *Domination* : le gardien des secrets peut utiliser ses pouvoirs de séduction pour ensorceler les faibles. Il peut tenter de contrôler une créature vivante située dans un rayon de 24 mètres (12 cases) au prix d'une action complète. Ce test oppose la Sociabilité du gardien à la Force Mentale de sa victime. Si le monstre l'emporte, il acquiert le contrôle total de sa cible et peut la forcer à faire ce qu'il veut. La victime peut tenter de se libérer après 1d10 minutes en jouant un autre test opposé. Le gardien peut libérer le sujet de sa domination à tout moment au prix d'une action gratuite.
- *Instabilité* : à chaque round où un escroc de la chair est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Musc soporifique* : des volutes de brume rose émanent de l'énorme silhouette du démon. Ces vapeurs peuvent annihiler les réflexes des mortels et les accabler de fatigue. Toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 8 mètres (4 cases) doivent réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de devoir réduire de moitié leur valeur de Capacité de Combat et d'Agilité pendant 24 heures.
- *Mutations du Chaos* : cornes, griffes, langue perforante, membres supplémentaires (2 bras) et pince. 10% de chances de présenter une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 3–4 : mutations de Slaanesh** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.

Armure : armure lourde (armure du Chaos)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : griffes, cornes, langue perforante
Perspective d'Éradication : Impossible

Réjouissances contagieuses

Un culte subversif de Nuln achève un rituel exigeant le sacrifice d'une centaine d'âmes pour invoquer un gardien des secrets des Royaumes du Chaos. Quand le démon apparaît, il observe amusé les cultistes qui s'ingénient comme ils peuvent à satisfaire l'abomination qu'ils ont attirée dans le Vieux Monde. Mais leurs efforts s'avèrent rapidement vains, car le grand cornu les traite comme de vulgaires jouets. Il prend son temps pour les tuer, prenant des jours pour humilier ceux qui croyaient pouvoir le maîtriser.

Personne n'est conscient des actes odieux qui se déroulent dans l'arrière-salle de l'un des domaines les plus luxueux de la cité, mais les effets de la présence du démon commencent à se faire sentir à l'extérieur. La population se montre lascive. Les mécènes d'artistes ne savent plus où donner de la tête, car les peintres, les poètes et les amuseurs atteignent des sommets d'inspiration. Des couples se marient pour se briser le jour même, hommes et femmes cherchant à étancher leurs appétits délirants. Les grossesses abondent, se développant anormalement vite pour donner naissance à de magnifiques bambins blonds au comportement et aux besoins inquiétants.

Il semblerait que la cité soit sous le coup d'une épidémie, mais nul médecin ne peut en déterminer la nature, sans parler de trouver un remède. Au bout de quelques semaines, ce qui passait au départ pour de l'énergie créative et florissante, un accès de motivation et d'excellence, se transforme en débauche morbide, les gens se tournant vers les actes les plus interdits pour connaître de nouveau ces sommets de plaisir. Les temples sont brûlés, les corps jonchent les ruelles et la cité sombre vers des abîmes de dépravation. Les PJ pourront-ils découvrir la source du problème et renvoyer le démon d'où il vient ?

LES DUCS DU CHANGEMENT

Les grands vigilants, les yeux de Tzeentch, les seigneurs à plumes

Le changement radical n'est pas un phénomène naturel. Derrière chaque complot, chaque événement, chaque coup du sort, se tapissent les machinations du seigneur Tzeentch. Dans l'intérêt du changement perpétuel, Tzeentch exige que le monde reste dans un flux constant, que son développement et son évolution soient permanents, qu'il ne puisse se figer dans un état stable. Les signes de l'œuvre de Tzeentch sont omniprésents, de l'émergence de nouvelles espèces aux mutations et corruptions qui accablent ses ignares de serviteurs. Il est le maître de l'altération et de la magie, et il revient à ses plus illustres sbires, les ducs du changement, de servir ses moindres caprices.

Tzeentch a doté ses démons majeurs du pouvoir d'entrevoir l'avenir et le passé, de percevoir toute la portée de l'œuvre du hasard qui forme les fondements de la réalité. Investis de l'incroyable ruse et de la sagesse sans âge de leur maître infernal, ils abhorrent les limites imposées par la stabilité et l'habitude. C'est pourquoi ils se consacrent à briser le monde pour le refaire. Chacun a ses propres desseins, mais tous cherchent à faire céder les structures sacro-saintes des mortels, afin de les recréer et de les détruire à nouveau. Les yeux de Tzeentch sont aussi insondables que leur maître. Ils prennent plaisir à manipuler les mortels, mais leur intellect puissant leur permet de prévoir les conséquences de la moindre de leurs actions.

En tant que manifestations de l'Ultime Intrigant, de l'Architecte du Changement, les démons majeurs de Tzeentch sont affreusement imprévisibles et manipulateurs. Ce sont ceux que l'on invoque le plus facilement, mais également ceux qui donnent les conseils les plus trompeurs et délivrent des prophéties qui ont plus de chances de servir leurs projets que d'aider le quémandeur. De nombreux champions pactisent avec ces démons et croient en tirer avantage, jusqu'au moment où leurs plans et leurs ambitions sont réduits au néant et où leur être n'est plus qu'une masse tourmentée par les



mutations. Mais celui qui sait se montrer plus malin que ces démons sera amplement récompensé de sa prouesse. Le duc du changement a pour mission de semer la division, le conflit, la discorde et la mutation, et de nombreux mortels à la vue courte sont prêts à suivre ce monstre capricieux, qui n'hésitera pas à les briser pour servir ses ambitions retorses.

Manifestation

La présence d'un duc du changement est annoncée par divers effets étranges. Tempêtes soudaines et dévastatrices, mutations apparaissant inopinément sur la chair des innocents, rien n'est au-dessus des pouvoirs de ces démons majeurs. Ils ont le bras long, capables qu'ils sont de jouer avec les émotions du mortel moyen, pour en faire un être lunatique. Les animaux se comportent bizarrement, effrayés par les illusions du démon. Le chien vaillant se transforme en bête pleurnicheuse qui sursaute au moindre bruit. Des nuées d'araignées se faufilent par les fenêtres, tandis que les souris fuient à travers champ pour se faire écraser par la population en proie à la confusion et à la panique. Les seigneurs du changement embrasent les esprits, qu'ils guident vers la folie et l'anomalie comportementale.

Cette altération de l'esprit est reflétée par un changement d'aspect. Les mutations se font plus nombreuses. Les grains de beauté et les taches de vin parcourent la peau comme des insectes. Les yeux changent de couleur, devenant roses, cyan et lavande, de même que les cheveux, voire la chair. Ces altérations sont souvent mineures, mais elles peuvent être spectaculaires. La proximité d'un duc du changement laisse des traces sur chacun.

Bien que ces démons majeurs affectent principalement l'esprit, ils endommagent également l'environnement. Les objets ordinaires changent de teinte, présentant des couleurs contrastées ou criardes, quand ils ne se mettent pas à enchaîner les motifs, au point de vibrer comme s'ils étaient impatients d'aller voir ailleurs. Les repères dans le paysage disparaissent, les indications d'itinéraire se mélangent les pinceaux et les lettres des écrits se réordonnent pour donner de nouveaux textes, généralement troublants. Les arbres subissent des transformations radicales, pour donner de nouvelles espèces. Le bois mort renaît, tandis que les arbrisseaux meurent en l'espace d'un instant. D'étranges nuages viennent tourbillonner dans le ciel, adoptant à chaque seconde une nouvelle forme évocatrice.

Mais de tous les changements provoqués par les seigneurs à plumes, nul n'est aussi draconien que l'effet du monstre sur la magie. On dit que lorsqu'un duc du changement apparaît, les courants de magie se mettent à souffler dans des sens contradictoires et antagonistes. Ils virevoltent, changent inopinément de direction et produisent des effets plus qu'étranges. Les bassins de la *Dhar* s'enflamment, produisant une lueur pourpre ou marron, et le plus accompli des magisters voit ses aptitudes magiques perdre toute fiabilité. Le Chaos se manifeste partout et ceux qui le perçoivent sombrent dans la panique. Affronter un duc du changement dans toute sa puissance est une expérience terrible, dont on ne ressort jamais indemne.

Aspect

Quand un duc du changement se manifeste, il ne peut susciter que l'horreur. Il prend la forme d'une énorme créature ailée avec la tête d'un vautour qui s'agite sur un long cou à caroncule. La bête semble presque frêle, trop faible pour soutenir son poids. Nul secret ne saurait échapper au regard pénétrant du duc du changement. Toutes les ambitions et les craintes se dévoilent à nu devant son œil immortel. Avec ses ailes multicolores et sa gigantesque tête d'oiseau, le duc du changement présente l'aspect le plus étrange de tous les démons majeurs. Sa peau frémit sous l'action d'énergies impies ; la magie parcourt son corps perverti comme le sang coule dans les veines du mortel.

Pouvoirs



Bien que le duc du changement préfère recourir à la magie et à la duperie pour parvenir à ses fins, il n'en reste pas moins un adversaire physique redoutable, dont les gigantesques griffes peuvent découper la plus épaisse des armures. De nombreux aventuriers ont sous-estimé ces étranges créatures, persuadés que leur silhouette décharnée et leurs ailes tremblotantes trahissaient une faiblesse certaine. Mais ils ont vu leurs lances et leurs épées se briser contre la chair immortelle de ces monstres.

Le duc du changement est presque toujours équipé d'une arme ou d'un instrument du Chaos ; un puissant artefact imprégné de l'essence de la magie. Armé de telles épées et haches, le seigneur à plumes transperce allégrement les plus redoutables des adversaires. Mais avant de se rapprocher de ses ennemis, le démon plonge son regard dans celui de l'adversaire pour immobiliser ceux qui croient avoir le cran de le soutenir. Le monstre se rapproche alors de ses victimes ainsi paralysées pour les transpercer de son arme du Chaos avant de pousser son horrible caquètement.

Avant d'être des démons, les ducs du changement sont des magiciens incroyables. Ils peuvent puiser dans la puissance brute de Tzeentch qu'ils manipulent à leur guise pour servir leurs desseins. Non seulement ils sont passés maîtres dans l'art d'user de magie, mais ils font également preuve d'une grande résistance à ses effets. Ils peuvent ridiculiser n'importe quel lanceur de sorts en le privant de ses pouvoirs magiques, avant de lui réserver un sort d'une cruauté rare.

~ DUC DU CHANGEMENT ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62%	0%	64%	63%	76%	90%	94%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	32	6	6 (8)	6 (18)	5	0	3

Compétences : Alphabet secret (deux au choix), Commandement +20%, Commérage, Connaissances académiques (démonologie +10%, magie +20%, stratégie/tactique +20%), Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances générales (six au choix), Esquive, Évaluation, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage secret (deux au choix), Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (six au choix), Marchandage, Perception +20%, Sens de la magie +20%, Torture

Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups puissants, Dur en affaires, Frénésie, Harmonie aethyrique, Intrigant, Magie mineure (quatre au choix), Magie noire, Magie vulgaire (Chaos), Mains agiles, Projectile puissant, Puissance imparable, Sens aiguisés, Sombre savoir (Tzeentch), Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Annihilateur magique* : le duc du changement a droit à un test de Force Mentale chaque fois qu'il est ciblé par un sort (outre l'éventuel test visant à résister aux effets). En cas de succès, le sort est aussitôt dissipé. Le démon peut choisir de renoncer à cette protection s'il souhaite bénéficier d'un sort avantageux. De plus, lorsqu'il est ciblé par un sort, le duc du changement effectue un test de Force Mentale opposé à celui de son agresseur. Si le démon l'emporte, le lanceur de sorts adverse voit sa valeur de Magie réduite à 0 pendant 24 heures.
- *Arme du chaos* : les ducs du changement ont l'habitude de se servir d'armes du Chaos. Jouez 1d10/2 pour déterminer le nombre de propriétés de l'arme. Consultez le **Chapitre XIV : L'arsenal du Chaos** pour définir aléatoirement ces propriétés.
- *Carapace de plumes* : les plumes qui recouvrent la chair du duc du changement sont métalliques et très résistantes, au point de lui conférer 2 points d'Armure sur toutes les zones.
- *Chaos contrôlé* : quand le jet d'incantation d'un seigneur à plumes entraîne une Malédiction de Tzeentch, le monstre joue deux fois les dés et choisit le résultat le plus avantageux.
- *Instabilité* : à chaque round où un duc du changement est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos d'où il vient.
- *Mutations du Chaos* : bec, emplumé, griffes et pattes d'oiseau (x2). Jouez 1d10-6 (minimum de 0) pour connaître le nombre de mutations supplémentaires. Effectuez les jets de dés sur la **Table 3–5 : mutations de Tzeentch** pour déterminer les mutations supplémentaires, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
- *Regard tétanisant* : le duc du changement peut immobiliser ses adversaires d'un seul regard. Le démon peut recourir à ce pouvoir contre une victime située dans un rayon de 24 mètres (12 cases), au prix d'une demi-action. La cible peut résister aux effets en réussissant un test de Force Mentale Très difficile (–30%), sans quoi elle se retrouve sans défense pendant 1 round. Chaque round suivant, elle peut tenter de se soustraire à l'emprise du regard en réussissant un test de Force Mentale Très difficile (–30%), sachant que le duc du changement doit consacrer une demi-action par round pour prolonger les effets du pouvoir. Enfin, pour chaque round que la victime passe ainsi ensorcelée, elle gagne 1 point de Folie.
- *Volonté de Tzeentch* : chaque fois que le seigneur du changement doit effectuer un test de caractéristique ou de compétence, il joue deux fois les dés et choisit le résultat le plus avantageux.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : bec (BF–1), arme du Chaos
Perspective d'Éradication : Impossible

Une intrigue alambiquée

Les ducs du changement entrevoient toutes les possibilités, toutes les facettes de l'avenir et du passé. Ils manipulent les courants du destin pour servir leurs intérêts et provoquer un enchaînement d'événements dont l'issue est imprévisible. Prenez par exemple cette intrigue récente :

Un seigneur à plumes a eu la prémonition qu'une future cellule de cultistes allait être détruite par un répurgateur particulièrement pieux, événement devant se dérouler dans une trentaine d'années. Le culte en question devant servir au sein d'un autre projet, le duc du changement met au point une séquence d'épisodes destinée à épargner ses futurs sbires. Voici l'enchaînement des événements :

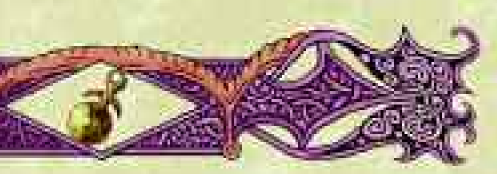
- *Aujourd'hui* : le seigneur à plumes ordonne à un cultiste de fabriquer les preuves d'un vilain adultère entre l'épouse d'un boulanger et un tanneur local. Une fois les éléments compromettants prêts, le cultiste a pour instruction de les révéler au boulanger et de fuir la ville.

- *Deux jours plus tard* : le cultiste aborde secrètement le boulanger et lui fait part de l'infidélité de sa femme.

- *Le soir même* : fou de rage, le boulanger met son épouse devant le fait accompli. La scène dégénère, il en vient aux mains et la tue.

- *Une semaine plus tard* : le boulanger est pendu pour meurtre.

- *Un mois plus tard* : la femme n'était autre qu'une partisane affichée du temple de Shallya. Grâce à elle, le temple disposait de fonds



suffisants pour financer un orphelinat local. Maintenant qu'elle est morte, les gens sont moins enclins à soutenir les shalléens.

- *Un an plus tard* : les shalléens n'ont plus les moyens d'assurer le fonctionnement de l'orphelinat, qui ferme ses portes. L'un des orphelins dispose d'un talent magique encore inconnu. Si l'orphelinat était resté actif, l'enfant aurait été adopté par un Ordre de Magie. Il est désormais condamné à errer dans les rues.

- *Trois ans plus tard* : après avoir découvert ses talents, l'enfant s'essaye à la magie noire pour survivre.

- *Cinq ans plus tard* : le jeune homme est devenu un véritable adepte de la magie noire, démonologue averti. Il est désormais assez puissant pour invoquer des démons.

- *Un mois plus tard* : le jeune homme convoque un démon qui accepte de servir le sorcier du Chaos, à condition qu'il prenne un garçon local comme apprenti.

- *Trois mois plus tard* : le démonologue, ne dévoilant rien de ses études répugnantes, se lie d'amitié avec le jeune, qui se distingue par son zèle religieux. Le jeune garçon ne tarde pas à reconnaître l'image du père chez le sorcier, sans soupçonner une seconde ses abjectes activités.

- *Un mois plus tard* : des répurgateurs qui recherchent le démonologue depuis longtemps parviennent à l'acculer dans sa demeure. Après des heures de torture, ils finissent par le livrer aux flammes. Pour dissuader le jeune garçon de s'engager sur la même voie, ils l'obligent à contempler le bûcher.

- *La nuit même* : à la suite de cette épreuve, le garçon développe une haine profonde et durable des répurgateurs et des prêtres de Sigmar. Il renonce à sa foi et se soumet aux Puissances de la Déchéance.

- *Résultat* : si le garçon ne s'était pas lié d'amitié avec le démonologue, il serait devenu un répurgateur zélé, responsable de la destruction du culte du démon majeur dans la vision du duc du changement.



L'Empire et les races primordiales ont beau s'efforcer de repousser les marées du Chaos et de rejeter les horreurs dans les Désolations avec la pire des brutalités, triompher des légions des damnés et les disperser aux quatre vents, notre sursis est plus court à chaque nouvelle Incursion. Les armées du nord deviennent plus puissantes et Be'lakor couronne chaque jour de nouveaux champions pour qu'ils s'en aillent combattre les elfes noirs, les valeureux et mystiques guerriers du légendaire Cathay et les braves gens de l'Empire. Alors que les mortels s'affairent encore à déblayer les décombres de la précédente invasion, les nuages de la guerre se lèvent à nouveau dans le nord et les armées des abominations se remettent en marche. Nombre d'entre vous se demandent peut-être qui commande ces créatures, quelle est la force qui les pousse à venir terminer leur vie sur la pointe acérée des robustes piques impériales, encore et encore ? Ce sont les dieux. Ils sont avides de la chair et des âmes des êtres purs de toute corruption. Ils brûlent de corrompre et de faire muter tous ceux qui ne le sont pas encore afin de recréer le monde à leur image de perversion.

Cependant, le fait de prendre conscience de notre destinée ne suffit pas à expliquer ce qui se cache derrière ces incursions continuelles et la menace constante de la corruption physique. Pour vraiment toucher du doigt ce qui nous menace tous, il faut examiner la nature du Chaos et prendre conscience de l'ampleur de son emprise sur le monde mortel. C'est seulement en acceptant la vérité, pour ce qu'elle vaut, que les mortels pourront se réconcilier avec le destin qui nous attend tous : une totale extinction.

Il existe une vérité élémentaire en ce qui concerne le Chaos. Oubliez toutes ces balivernes au sujet du régime alimentaire des Kurgans ou des moyens utilisés par les démons pour pénétrer notre monde. Ne vous souciez pas de toutes ces brouilles insignifiantes, car elles ne représentent absolument rien face à une seule et unique réalité. Il n'y a rien d'autre que le Chaos. Rien. Il n'y a pas de dieux. Il n'y a pas d'Empire, pas de Norsca, pas d'elfes ni de nains. Il n'y a rien. Rien que le Chaos. Lorsque nous offrons nos prières à Sigmar, elles ne montent pas vers un mortel divinisé. Personne ne les entend car personne ne nous écoute. Personne ! Et ces Dieux Sombres dont on nous rebat les oreilles ? Ils sont tout aussi faux Ils n'existent pas plus que les autres. Pas plus que les démons, les hommes-bêtes ou cette plume dans ma main. Tout n'est qu'illusion.

Pourtant, tout semble terriblement réel, n'est-ce pas ? Les éléments qui composent notre monde nous donnent réellement une impression de vérité. Nous ressentons des émotions, des désirs, des espoirs et même un peu de colère. Nous aimons, nous haïssons. Nous voyons le soleil se lever et se coucher, les lunes croître et décroître. Vous pouvez sentir le poids de l'épée que vous avez payée trop cher dans votre main droite. Je sais tout cela, mais ne comprenez-vous pas que vous faites partie de la grande illusion, vous aussi ? Toutes ces expériences que vous défendez si vertueusement ne sont que des éléments de la farandole de mensonges que vous utilisez pour justifier votre propre existence.

Mais alors, qu'est-ce que cela signifie ? C'est très simple. Comme tout le reste, nous ne sommes que des petites particules de Chaos, flottant dans la grande mer aethyrique du Néant. Nos pensées, nos idées, ne sont que des manifestations aléatoires des multiples formes du Chaos. Chaque individu n'est qu'un phénomène isolé dans un océan de possibilités. Et ces individus, ces entités qui se manifestent quasiment seules, et qui, souvenez-vous-en, font toujours partie de la soupe primordiale qu'est le Chaos, projettent leurs expériences et leurs sensations, aussi fausses qu'elles soient, sur le Chaos qui les entoure en engendrant de nouvelles manifestations. L'amalgame de ces projections crée un monde illusoire et les différences que nous percevons chez les autres ne sont que des reflets de nos propres attentes en tant qu'éléments du Chaos. Les soi-disant lois et l'ordre des choses sont dépourvus de toute utilité ; ce ne sont que de simples exemples d'une gigantesque illusion collective que nous entretenons dans notre effort dérisoire pour prouver à l'infini que nous comptons pour quelque chose, oui, que nous sommes des individus à part entière, des éléments ordonnés dans un univers plus que désordonné.

Alors, tandis que nos individualités réalisées évoluent et deviennent plus complexes au milieu de la folie perpétuelle qui ne fait qu'empirer depuis notre hypothétique naissance, nous nous efforçons de justifier notre existence en inventant les notions des dieux et des concepts comme la vertu, l'amour et la beauté. Et nous inventons également le désespoir, la déception, l'horreur et l'indignation. Nous soupirons après ce que nous ne méritons pas et détestons ce que nous avons. Et toutes ces expériences prennent forme dans le Chaos, se cristallisent en êtres de grand pouvoir dont l'existence dépend de nos expériences et de nos émotions partagées, à nous mortels qui nous sommes engendrés nous-mêmes. Cependant, il est un paramètre qui gouverne tous les autres. Lorsque l'ordre est restauré, le Chaos essaie invariablement de retourner à son état primordial, de désagréger les constructions que nous créons et de les réduire à un océan de formes changeantes et de sensations fugitives. C'est ainsi que le Chaos travaille constamment à détruire ce que nous bâtissons. Et voilà que nous sommes même parvenus à intégrer cette impulsion de désorganisation à nos propres constructions. Nous l'avons appelée Tzeentch et il personnifie cette impulsion perpétuelle à revenir à la conception primordiale d'autrefois.

Ainsi, bon lecteur, abandonnez toute peur, toute souffrance et tous les cauchemars qui viennent hanter vos rêves. Comme nous tous, vous n'êtes rien de plus qu'un élément du Chaos. Acceptez les mutations qui naissent dans votre âme et votre chair, accueillez-les à bras ouverts, car c'est ainsi que les choses doivent être. C'est notre résistance aux processus du Chaos qui fait de nous des êtres misérables et aliénés. Libérez-vous de votre dépendance aux choses matérielles car ce ne sont que des mensonges éhontés. Pourtant, il se pourrait que tout ce qui précède soit également un mensonge...

Appendice II : La Malédiction de Tzeentch, version avancée

Dans *WJDR*, les campagnes qui impliquent énormément de magie et de sorts voient de fréquentes manifestations de la Malédiction de Tzeentch. Cette section détaille les calamités et les déconfitures possibles, et remplace les **Tables 7–2**, **7–3** et **7–4** de la page 143 du livre de règles. Les nouvelles tables s'utilisent de la même façon que les anciennes, dès qu'un lanceur de sorts occultes obtient un double, un triple ou un quadruple à son jet d'incantation.

Table A2-1 : Échos mineurs du Chaos avancés

1d100	Résultat
01–04	**Sorcellerie.** Le lait et le vin tournent à l'aigre et la nourriture se gâte dans un rayon de 10 mètres (5 cases).
05–08	**Maladresse.** Un objet que vous tenez ou que vous portez, choisi au hasard, s'envole à 1d10 mètres (1d10/2 cases) dans une direction aléatoire, projeté par le souffle invisible des Vents du Chaos.
09–12	**Rupture.** Votre nez se met à saigner et ne s'arrête pas avant que vous réussissiez un test d'Endurance (un test par round).
13–16	**Ongle putréfié.** Un de vos ongles de main ou de pied, choisi au hasard, noircit et tombe. Il repoussera normalement.
17–20	**Souffle du Chaos.** Un vent anormal et froid souffle dans le secteur.
21–24	**Horripilation.** Vos cheveux et poils se dressent pendant 1d10 rounds.
25–28	**Oreilles bouchées.** Des bouchons de cérumen obstruent complètement vos oreilles, et il faut réussir un test de Soins pour les déboucher. Tant que vous n'avez pas reçu le traitement adéquat, vous subissez un malus de –10% aux tests liés à l'ouïe.
29–32	**Lueur occulte.** Vous dégagez une lueur inquiétante pendant 1d10 rounds.
33–36	**Sueurs froides.** Tous les individus situés dans un rayon de 10 mètres (5 cases) sont en proie à des sueurs froides pendant 1d10 rounds.
37–40	**Nerfs endormis.** Tous les muscles de votre corps vous picotent pendant 1d10 rounds. Vous subissez un malus de –5% aux tests effectués pendant cette durée.
41–44	**Aura surnaturelle.** Tous les animaux situés dans un rayon de 10 mètres (5 cases) sont apeurés et fuient les lieux, à moins que vous ne réussissiez un test de Dressage.
45–48	**Yeux laiteux.** Une pellicule laiteuse recouvre vos yeux pendant 1d10 heures. Vous subissez un malus de –10% aux tests liés à la vue pendant cette période.
49–52	**Herbicide.** Toute vie végétale présente dans un rayon de 10 mètres (5 cases) se flétrit et meurt.
53–56	**Hantise.** Des voix spectrales murmurent dans l'air pendant toute la durée du sort.
57–60	**Main paralysée.** Les os et les muscles de l'une de vos mains (déterminée aléatoirement) sont figés dans une position peu naturelle par l'énergie du Chaos. Bien que cela ne soit pas douloureux, vous ne pouvez pas bouger les doigts paralysés dans cette position bizarre pendant 1d10 minutes.
61–64	**Choc aethyrique.** L'énergie magique qui vous parcourt vous fait perdre 1 point de Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
65–68	**Congrégation rampante.** Des insectes se pressent en bourdonnant et en rampant autour de vous. Ils ne font aucun mal et se dispersent en 1d10 rounds, mais leur présence est évidente (et peut s'avérer effrayante) pour tous ceux qui se trouvent dans les alentours.
69–72	**Blocage mental.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de –1 pendant 1d10 minutes.
73–76	**Canaux brûlés.** Les canaux de magie de votre corps sont brûlés par le flux aethyrique. Vous subissez un malus de –1 aux jets d'incantation dans les prochaines 1d10 minutes.
77–80	**Rébellion intestinale.** Vos entrailles se rebellent, portant atteinte à la propreté de vos vêtements (et à votre dignité du même coup).
81–84	**Coprolalie.** Vous hurlez sans pouvoir vous en empêcher quelque chose d'horriblement injurieux à l'encontre de ceux qui vous entourent. Le MJ peut vous remplacer si votre invention n'est pas assez ordurière.
85–88	**Transformation des fluides.** Tous les liquides que vous portez sur vous (y compris les ingrédients de vos sorts) se transforment en saumure.
89–90	**Report de malédiction.** Rejouez un jet de dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
91–92	**Accumulation de Chaos.** Rejouez deux jets de dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la Malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
93–97	**Fantaisie.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène du même ordre.
98–100	**Malchance !** Rejouez les dés sur la **Table A2–2 : échos majeurs du Chaos avancés**.

Table A2-2: Échos majeurs du Chaos avancés

1d100	Résultat
01-04	**Yeux de sorcière.** Vos pupilles prennent une teinte rouge vif. Elles ne retrouvent leur couleur normale qu'à l'aube suivante.
05-08	**Muet.** Vous perdez la voix pendant 1d10 rounds.
09-12	**Glabre.** Tous les poils de votre corps tombent.
13-16	**Ongles noirs.** Tous les ongles de vos mains et de vos pieds noircissent et tombent. Ils repousseront normalement.
17-20	**Torture.** Vous éprouvez une douleur déchirante pendant 1d10 rounds et subissez un malus de –10% aux tests effectués pendant cette durée.
21-24	**Brasier des canaux magiques.** Les canaux magiques de votre corps sont enflammés par le flux aethyrique. Vous subissez un malus de –1 sur chaque dé des jets d'incantation effectués pendant les prochaines 1d10 heures.
25-28	**Surcharge.** Vous êtes submergé d'énergie magique, ce qui vous assomme pour 1 round.
29-32	**Poupée de chiffon.** Vous êtes spontanément projeté dans les airs à une distance de 1d10 mètres (1d10/2 cases) dans une direction aléatoire. En retombant, vous subissez un coup d'une valeur de dégâts 2.
33-36	**Au feu !** Vos vêtements s'enflamment brusquement (cf. page 136 de *WJDR*).
37-40	**Magnétite.** Le moindre morceau de métal que vous portez se retrouve aimanté à jamais.
41-44	**Membres paralysés.** Les os et les muscles de vos bras ou de vos jambes (à déterminer aléatoirement) sont figés dans une position peu naturelle par l'énergie du Chaos. Bien que cela ne soit pas douloureux, vous ne pouvez pas bouger les membres paralysés dans cette position bizarre pendant 1d10 heures.
45-48	**Élocution bouleversée.** L'énergie du Chaos vous remplit la bouche : tout ce que vous dites pendant les prochaines 1d10 minutes se transforme en charabia, ce qui vous interdit de lancer des sorts pendant ce temps.
49-52	**Vent chaotique.** Le Chaos imprègne tous les ingrédients de sorts que vous portez. Pour tous les sorts pour lesquels ils seront utilisés, un des dés du jet d'incantation sera transformé en dé du Chaos.
53-56	**Familier.** Un diablotin (cf. page 227 de *WJDR*) surgit de l'Aethyr et vous attaque au prochain round.
57-60	**Aperçu du Chaos.** Une vision fugitive des Royaumes du Chaos vous fait gagner 1 point de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 200 xp et acquérir le talent Sombre savoir (Chaos).
61-64	**Déliés !** Tous les liens, fermoirs et dispositifs d'attache que vous portez s'ouvrent violemment. Les ceintures se détachent, les bourses s'ouvrent, les bottes sont délacées, etc.
65-68	**Régurgitation.** Vous êtes pris d'incontrôlables vomissements et êtes incapable de faire quoi que ce soit d'autre pendant 1d10 rounds. Pendant cette durée, vous rendez bien plus de fluides que votre estomac ne saurait en contenir.
69-72	**Attaque aethyrique.** L'énergie magique vous foudroie, ce qui vous fait perdre 1d10 points de Blessures, quels que soient votre bonus d'Endurance et votre armure.
73-76	**Affaiblissement.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de –10% pendant 1d10 minutes.
77-80	**Apathie.** Vous canalisez trop d'énergie magique. Votre valeur de Magie est réduite de –1 pendant 24 heures.
81-84	**Possession démoniaque.** Vous êtes possédé par une entité démoniaque pendant 1 minute. Le MJ prend le contrôle de vos actes pendant tout ce temps, après quoi vous maîtrisez à nouveau votre corps, mais sans le moindre souvenir de ce que vous venez de faire.
85-87	**Report de malédiction.** Rejouez les dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
88-90	**Tempête du Chaos.** Rejouez les dés sur la **Table A2–1 : échos mineurs du Chaos avancés.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 1d10 mètres (1d10/2 cases) subissent cet effet.
91-92	**Abondance de Chaos.** Rejouez deux fois les dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la Malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
93-97	**Vicieux délice.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène aussi délétère.
98-100	**Coup du sort.** Rejouez les dés sur la **Table A2–3 : échos destructeurs du Chaos avancés.**

Table A2-3 : Échos destructeurs du Chaos avancés

1d100	Résultat
01-05	**Effets sauvages.** Vous perdez le contrôle de votre magie. Toutes les personnes situées dans un rayon de 30 mètres (15 cases), y compris vous, perdent 1 point de Blessures, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure.
06-10	**Œil foudroyant.** L'énergie du Chaos dévaste votre corps et vous rend anémique. Votre valeur d'Endurance est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
11-15	**Brisé.** Votre volonté est totalement brisée. Votre valeur de Force Mentale est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
16-20	**Abrutissement.** Votre esprit régresse pour vous protéger d'un sort encore pire. Votre valeur d'Intelligence est réduite de –20% pendant 1d10 heures.
21-24	**Flagellation de Tzeentch.** Vous êtes submergé d'une énergie magique qui vous assomme pour 1d10 minutes.
25-28	**Assaut aethyrique.** Les Vents de Magie vous lacèrent. Vous subissez un coup critique localisé aléatoirement. Jetez 1d10 pour en déterminer la valeur critique.
29-32	**Courroux.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 10 mètres (5 cases) de vous ressentent immédiatement une haine irrationnelle suscitée par votre simple présence. Elles se déplacent (y compris vos alliés) pour vous attaquer et ne reprennent leurs esprits qu'au bout de 1d10 rounds.
33-36	**Albinisme.** Votre peau et vos cheveux sont entièrement blanchis par le Chaos.
37-40	**Vision hérétique.** Un prince démon vous montre une vision du Chaos. Vous gagnez 1d10 points de Folie. Après cet événement, vous pourrez à tout moment dépenser 100 xp et gagner le talent Sombre savoir (Chaos).
41-44	**Anéantissement.** Votre capacité à utiliser la magie est totalement ruinée. Votre valeur de Magie est réduite à 0. Elle augmente ensuite de 1 point toutes les 24 heures, jusqu'à revenir à son maximum.
45-48	**Sang bouillonnant.** Pendant un bref instant, votre sang bout littéralement dans vos veines. Vous perdez 2d10 points Blessures, qui sont réduits par votre Endurance, mais pas par votre armure.
49-52	**Compagnie indésirable.** Vous êtes attaqué par un nombre de démons mineurs (cf. page 226 de *WJDR*) égal à votre valeur de Magie. Ils surgissent depuis l'Aethyr à 12 mètres (6 cases) de vous.
53-54	**Serviteurs du Chaos.** 1d10 diablotins (cf. page 227 de *WJDR*) apparaissent depuis l'Aethyr et vous obéissent pendant 1d10 rounds.
55-65	**Contrat démoniaque.** Vous subissez 1d10 points de Blessures (quel que soit votre bonus d'Endurance et votre armure), alors qu'une rune du Chaos brûlante de 5 centimètres s'inscrit sur une partie aléatoire de votre corps. Si vous veniez à récolter 13 runes de la sorte, elles inscriraient un contrat offrant votre âme à l'un des Dieux Sombres (au choix du MJ). Se débarrasser de la chair marquée ne changera rien au contrat.
66-68	**Souffle coupé.** Vous êtes incapable de respirer pendant 1d10 minutes (cf. **Asphyxie**, page 138 de *WJDR*), après quoi – ouf ! – vous pouvez reprendre votre souffle.
69-71	**Fin de lignée.** L'infection du Chaos vous rend stérile.
72-74	**Paupières scellées.** Vous fermez les yeux tandis que les Vents de Magie hurlent autour de vous et vos paupières se soudent. Vous ne pouvez plus voir jusqu'à ce que ce handicap soit corrigé par magie ou par chirurgie.
75-77	**Paroxysme spasmodique.** Votre corps tout entier est agité de violentes convulsions tandis que la substance même du Chaos le traverse. Vous vous mordez la langue. Il est désormais très difficile de comprendre ce que vous dites et vous subissez un malus de –5 aux jets d'incantation jusqu'à ce qu'on vous soigne d'une façon ou d'une autre.
78-80	**Membre flétri.** Un de vos membres, choisi au hasard, se flétrit et devient inerte à tout jamais.
81-83	**Vent mutagène.** Vous devez réussir un test de Force Mentale sous peine de subir une mutation du Chaos.
84-86	**Appelé par le vide.** Vous êtes aspiré dans les Royaumes du Chaos et perdu à jamais. À moins que vous n'ayez 1 point de Destin à dépenser, le moment est venu de tirer un autre personnage.
87-89	**Report de malédiction.** Rejouez les dés sur cette table. Votre parent vivant le plus proche (descendant, frère, sœur ou parent, dans cet ordre, la « proximité » étant ici affaire de différence d'âge) subit les effets déterminés, aussi éloigné de vous soit-il à cet instant.
90-92	**Vortex de Chaos.** Rejouez les dés sur la **Table A2–2 : échos majeurs du Chaos avancés.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 1d10 mètres (1d10/2 cases) subissent cet effet.
93-95	**Luxuriance de Chaos.** Rejouez deux fois les dés sur cette table. Le premier résultat indique ce qui se passe immédiatement. Le second (que le MJ doit effectuer en secret) définit ce qui se passera automatiquement la prochaine fois que vous lancerez un sort, en plus de tout autre effet déclenché par la malédiction de Tzeentch si vous obtenez un double, un triple ou un quadruple.
96-00	**Inspiration sinistre.** Le MJ peut choisir un résultat de la liste ou inventer un phénomène tout aussi catastrophique.

~ Index ~

A

B

C

D

E

F

G

H



Découvrez la gamme complète du meilleur jeu de rôle: Warhammer!



LES AIDES DE JEU

L'Arsenal et le Bestiaire

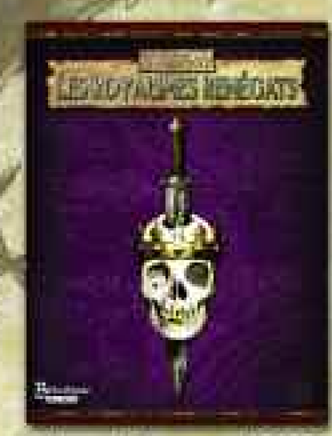
Le Tome de la Corruption

Les Royaumes de Sorcellerie

Le livre de règles

L'écran du Meneur de Jeu





LES LIVRES D'HISTORIQUE

Les Héritiers de Sigmar (L'Empire)
Les Chevaliers du Graal (la Bretonnie)
Les Fils du Rat Cornu (les skavens)
Les Royaumes Renégats (les Principautés Frontalières)

Disponible en mai 2007



LES SCÉNARIOS

Karak Azgal (nains)
Le Duché des Damnés (Bretonnie)
Terreur à Talabheim (Empire)



LA CAMPAGNE

T1: Les Cendres de Middenheim
T2: Les Tours d'Altdorf
T3: Les Forges de Nuln

Et n'oubliez pas notre site internet www.warhammerjdr.fr



Bibliothèque
INTERDITE



